
Cthulhu
7e édition
LE JOUR DE LA BÊTE
LIVRET 6
EDITIONS SANS-DETOUR



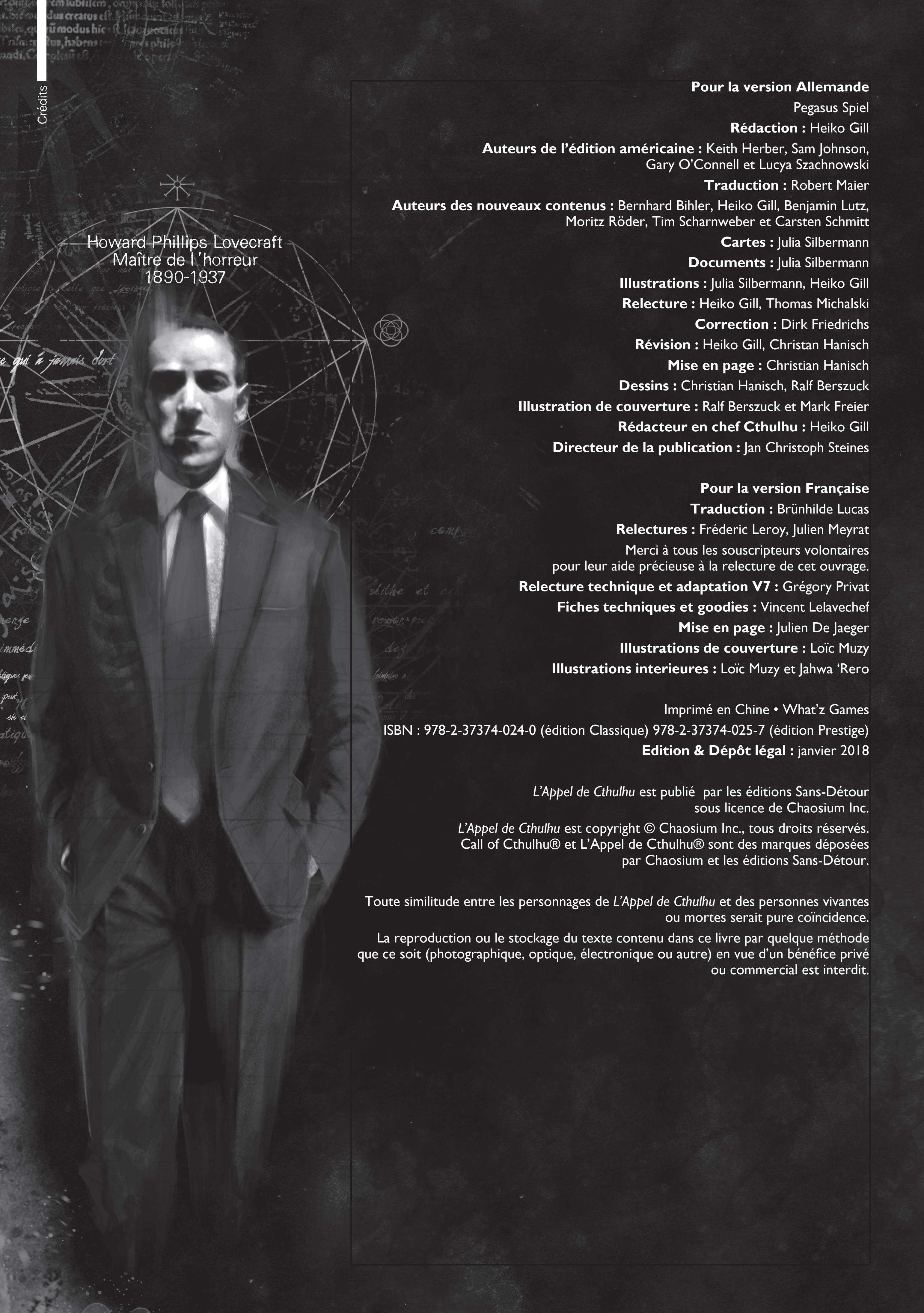
Jeu de rôle d'horreur dans l'univers de H. P. Lovecraft

Le Jour de la Bête

Une campagne dans L´Appel de Cthulhu de H.P. Lovecraft

Livret 6

Éditions Sans-Détour



Pour la version Allemande

Pegasus Spiel

Rédaction : Heiko Gill

Auteurs de l'édition américaine : Keith Herber, Sam Johnson, Gary O'Connell et Lucya Szachnowski

Traduction : Robert Maier

Auteurs des nouveaux contenus : Bernhard Bihler, Heiko Gill, Benjamin Lutz, Moritz Röder, Tim Scharnweber et Carsten Schmitt

Cartes : Julia Silbermann

Documents : Julia Silbermann

Illustrations : Julia Silbermann, Heiko Gill

Relecture : Heiko Gill, Thomas Michalski

Correction : Dirk Friedrichs

Révision : Heiko Gill, Christan Hanisch

Mise en page : Christian Hanisch

Dessins : Christian Hanisch, Ralf Berszuck

Illustration de couverture : Ralf Berszuck et Mark Freier

Rédacteur en chef Cthulhu : Heiko Gill

Directeur de la publication : Jan Christoph Steines

Pour la version Française

Traduction : Brünhilde Lucas

Relectures : Fréderic Leroy, Julien Meyrat

Merci à tous les souscripteurs volontaires pour leur aide précieuse à la relecture de cet ouvrage.

Relecture technique et adaptation V7 : Grégory Privat

Fiches techniques et goodies : Vincent Lelavechef

Mise en page : Julien De Jaeger

Illustrations de couverture : Loïc Muzy

Illustrations interieures : Loïc Muzy et Jahwa 'Rero

Imprimé en Chine • What'z Games

ISBN : 978-2-37374-024-0 (édition Classique) 978-2-37374-025-7 (édition Prestige)

Edition & Dépôt légal : janvier 2018

Table des matières

chapitre XI

Les grandes salles de Celaeno



Où les investigateurs visitent le temple universel du savoir et de la connaissance…



Investigation	3/5
Action	1/5
Exploration	5/5
Interaction	1/5
Mythe	5/5
Style de jeu	Horreur lovecraftienne
Difficulté	Chevronnés
Durée estimée	4-6h
Nbre de joueurs	3-5
Types de personnages	Investigateurs du chapitre X
Époque	23 février ou 25 mars 1929

Chronologie

Ce scénario fait suite au **chapitre X** ou au **chapitre XII**. Il est facultatif et ne s'adresse qu'aux investigateurs qui ont découvert comment se rendre dans la bibliothèque de Celaeno (avec les indices potentiellement trouvés des **chapitres VIII, X** ou **XII**). Il doit être joué avant fin mars 1929.

Implication des investigateurs

Les investigateurs décident volontairement de se rendre dans la bibliothèque de Celaeno.

En quelques mots

Située dans la constellation du Taureau, la bibliothèque de Celaeno contient les connaissances de toutes les races de l'univers douées de raison. Les investigateurs savent comment s'y rendre et, normalement, connaissent également le moyen de la visiter en minimisant les risques. Leur visite leur permettra de prendre connaissance des travaux qu'y a effectués le baron Hauptmann autour des sortilèges *Appeler/Congédier la Bête* et *Barrière de Naach-Tith*, mais également, s'ils ont de la chance, de la prophétie de Nophru-Ka. Toute la connaissance de l'univers est à portée de main. Parviendront-ils à la comprendre sans complètement perdre la raison ?

Enjeux et récompenses

- **Connaître la nature des travaux du baron Hauptmann.** Les investigateurs pourront savoir sur quoi travaille le baron Hauptmann. Cela leur permettra de mieux cerner les plans de la Confrérie de la Bête. Ce voyage leur donnera également l'opportunité d'apprendre quelques sortilèges qui se révéleront utiles par la suite.

Ambiance

Les grandes salles de Celaeno est un pur scénario d'exploration, finalement pas si loin d'un donjon classique. Nonobstant la nature particulière des lieux, les investigateurs passeront de salle en salle en tentant d'éviter monstres, pièges et autres subtilités mortelles. Le gardien peut s'inspirer des films suivants, dans lesquels les personnages sont amenés à explorer des lieux dangereux et piégés : *The maze* (William Cameron Menzies, 1953), les trois premiers *Indiana Jones* (Steven Spielberg, 1981, 1984 et 1989) ou *Le labyrinthe* (Wes Ball, 2014). Les jeux vidéo *Eternal Darkness : Sanity's Requiem* (Denis Dyack, 2002), *Resident Evil Redux* (Shinji Mikami, 2002) ou *Tomb Raider* (Noah Hughes, Daniel Chayer et Daniel Neuburger, 2013) peuvent également être de bonnes sources d'inspiration.

À l'affiche

Hypatia

Cette célèbre mathématicienne et astronome sert de bibliothécaire à Celaeno. Elle dispose d'un moyen de voyager jusqu'à la bibliothèque, et pourra en faire profiter des investigateurs sympathiques.

Duncan Yarushenko

Ce cultiste tente depuis des mois de partir de la bibliothèque. Si les personnages l'aident à revenir sur Terre, il pourra à l'avenir leur prêter main-forte pour rembourser sa dette. Il s'agit d'un allié qui peut devenir pratique pour la suite des événements : il dispose de compétences et de contacts très utiles, et c'est une personne qui n'hésite pas à tuer si nécessaire.

La plus grande bibliothèque de notre galaxie tourne en orbite autour de l'étoile de Celaeno. C'est un havre ancestral de savoir, dans lequel certains dieux extérieurs en personne se seraient enrichis de façon illégitime. Ce lieu n'est cependant pas sans danger. De nombreuses créatures étranges s'y rendent et certaines d'entre elles sont malfaisantes. Dans la grande bibliothèque de Celaeno, les investigateurs pourront trouver un moyen de vaincre la Confrérie de la Bête, mais également la mort, voire pire.



La situation de départ du chapitre XI

Les investigateurs doivent avoir appris dans les aventures précédentes, à partir du **chapitre VIII**, qu'il est possible d'entreprendre un voyage vers la bibliothèque de Celaeno par vampire stellaire ou *Créer un Portail*. Ils doivent de plus savoir que la Confrérie de la Bête y a obtenu des informations importantes qui s'y trouvent toujours.
Tout cela devrait éveiller la curiosité des personnages et les pousser à se rendre dans cet antre mystérieux de la connaissance.
Si les investigateurs sont un peu courts en temps, il est toujours possible de jouer les **chapitres XI** et **XII** avec différents groupes de personnages. Pour cela, un deuxième groupe doit arriver à Alexandrie pendant que le premier joue le **chapitre X**. Ces deux groupes pourront être mélangés par la suite, à la discrétion du Gardien.



Les Pléiades.

Les personnes importantes de ce chapitre

Hypatia

L'ancienne bibliothécaire humaine de la bibliothèque d'Alexandrie indique aux investigateurs un moyen simple d'accéder à Celaeno

Duncan Yarushenko

Ce sectateur a échoué ici et peut devenir le stéréotype de ce type d'adversaires, mais également un nouveau compagnon pour les personnages

Dr Laban Shrewsbury

Ce combattant inhabituel du Mythe se trouve actuellement dans la grande bibliothèque et peut apporter son aide aux investigateurs

Les événements de ce chapitre

Les investigateurs visitent la bibliothèque de Celaeno et doivent combattre diverses spécificités du lieu et autres visiteurs. Ils seront récompensés par la découverte d'indices et de sortilèges essentiels pour la suite de la campagne.

La grande bibliothèque

Les Pléiades se trouvent dans la constellation du Taureau, sont visibles dans l'hémisphère nord de juillet à avril et comportent plus de mille étoiles. Les sept étoiles les plus brillantes sont connues sous le nom de « sept sœurs ». Elles étaient révérées par les Sumériens de l'Antiquité sous le nom des « étoiles d'où vient le vent de l'est ».
Le nom « sept sœurs » provient de la mythologie grecque et regroupe Alcyone, Astérope, Electra, Celaeno, Maïa, Merope et Taygète.
En arabe (et par exemple dans l'*Al Azif*), les Pléiades se nomment *ath-Thurayya ;* dans le catalogue du XVIII[e] siècle de l'astronome français Charles Messier, elles sont désignées par le numéro M45.

Celaeno

L'étoile de Celaeno est environ quatre fois plus grosse que le soleil qui chauffe la Terre et se trouve à environ 1400 années-lumière de cette dernière, entre les étoiles Alcyone et Electra d'un côté et Maïa et Taygète de l'autre.
La quatrième planète de Celaeno est une boule enveloppée de brume, avec une atmosphère et une gravité semblables aux conditions terrestres (aucune modulation des jets de compétences). Les seules caractéristiques particulières sont le goût amer et métallique de l'air et la différence de pression ; les investigateurs ont la tête lourde et leur ouïe est altérée avec des sons normaux perçus comme étouffés et lointains.
Cette planète sans nom est enveloppée de brume et des formes de vie limitées s'y sont développées. C'est ici que se trouve la plus grande merveille de la Voie lactée : la grande bibliothèque.

Le savoir de l'univers

La bibliothèque de Celaeno contient les connaissances de toutes les races de l'univers douées de raison. Malheureusement, ce savoir est majoritairement retranscrit dans des langues inconnues de l'humanité ou stocké par des moyens étranges et inaccessibles à l'entendement humain.
Il est par conséquent improbable que des humains fassent des découvertes



sur un thème spécifique en se contentant de « déambuler un peu ». Il est recommandé de disposer d'informations préalables concernant l'emplacement des sources, par exemple sur les croquis de ceux qui s'y sont rendus avant eux ou dans les documents du baron Hauptmann. D'autres magiciens et étudiants en sciences occultes et ésotériques ont sans aucun doute pris des notes lors de leurs études et peuvent orienter leurs recherches.
Certains indices peuvent être découverts dans des écrits du Mythe. Sans aide d'un visiteur précédent, les investigateurs peuvent passer des heures et des heures parmi les milliards d'ouvrages sans trouver un seul document qu'ils puissent lire, sans parler de comprendre leur contenu. Chaque heure passée, ils ont une probabilité de base (non cumulative) de 1 % de trouver quelque chose de pertinent (cela peut être un livre, un parchemin, une tablette de pierre ou d'argile ou autre chose). Chaque langue supplémentaire maîtrisée par les personnages augmente la probabilité de 1 %.
Une fois qu'ils ont trouvé quelque chose de lisible, le Gardien décide de son contenu (histoire, philosophie, mathématiques...). Le thème sera occulte ou se rapportera au Mythe sur un test de *Chance* réussi.
La bibliothèque est un lieu extrêmement dangereux. Outre les risques du voyage, les protecteurs du lieu représentent aussi un danger. Abritant des connaissances dans tous les domaines interdits en d'autres lieux, elle est fréquentée par de nombreuses créatures étranges et cauchemardesques. En résumé, celui qui se rend à la bibliothèque doit s'attendre à rencontrer toute une gamme de sectateurs humains, de sorciers non-humains, d'extraterrestres et de fous... mais pas seulement !

Les gardiens
Celui Qui Ne Doit Pas Être Nommé plaça ses serviteurs byakhees dans la grande salle il y a une éternité afin de la protéger des intrus, et ce pour des raisons connues de lui seul. Ils attendent encore, affamés, près du plafond obscur de cette gigantesque construction. Ils ont pour mission d'empêcher les visiteurs de détruire le savoir de la bibliothèque et d'emporter ne serait-ce qu'un ouvrage.
De plus, un représentant de son engeance effroyable veille sur les ouvrages de la bibliothèque ; il est connu sous le nom de *Dormeur du Lac*. Si quelqu'un quitte la bibliothèque en emportant quelque chose, il se réveille et agit immédiatement.

Le voyage

Dans le **chapitre VIII**, les investigateurs ont trouvé tout ce dont ils ont besoin pour un voyage pas très orthodoxe vers Celaeno : le *Breuvage de l'Espace*, le sortilège *Invoquer/Contrôler un vampire stellaire*. S'ils ne disposent pas de certains objets pour le voyage (qui voudrait faire confiance à un vampire stellaire...), ils disposent d'une bien meilleure méthode pour accéder à la bibliothèque (découverte lors de leur séjour dans le passé au **chapitre X**) : le voyage par *portail*.

Chevauchée d'un vampire

Théoriquement, les investigateurs pourraient invoquer une créature du Mythe pour l'aller-retour. Sans *Breuvage de l'Espace*, ce n'est pas possible. Bien sûr, une créature invoquée peut être liée magiquement pour rester à disposition en attendant leur retour... mais encore faut-il que les investigateurs y pensent !
Sous l'influence du *Breuvage de l'Espace*, l'aller-retour coûte à chaque personnage deux points de magie et deux points de Santé Mentale, en plus des pertes engendrées par la rencontre avec leur « monture ».
Le *Breuvage de l'Espace* ne déclenche pas seulement un état de conscience proche du rêve, mais assure aux investigateurs de ne pas ressentir le vide et le froid de l'univers. Selon leur perception subjective, le voyage entre la Terre et Celaeno dure environ quinze heures, mais le *Breuvage* la perturbe totalement. Ce n'est qu'à leur retour qu'ils se rendront compte du temps qu'ils y ont passé.
Lors de l'atterrissage à travers la brume de cette planète mystérieuse, l'effet du *Breuvage de l'Espace* se dissipe peu à peu. Pendant la descente, ils aperçoivent les eaux d'une mer ou d'un immense lac qui s'étendent sur des kilomètres, dans toutes les directions, à perte de vue. Sa surface est lisse, sans mouvement, d'apparence froide et grise comme l'acier. L'arrivée sur la planète coûte 0/1D6 points de SAN.
Le trajet continue et ils peuvent ensuite voir à l'horizon, sur les rives de cet océan, un bâtiment gigantesque et sombre (description ci-après).
Les créatures sur lesquelles les investigateurs ont voyagé les laissent descendre sur les marches de la bibliothèque. Si elles ne sont pas liées magiquement sur-le-champ, elles repartent immédiatement. En aucun cas elles n'entreront dans la bibliothèque.
Lorsqu'ils descendent de leurs montures, les personnages distinguent brièvement un grand nombre de petites choses noires dans l'eau... mais pour l'heure, le bâtiment principal se dresse devant eux.

Utilisation d'un portail

Pour *Créer un Portail* qui couvre cette distance, il leur faudrait sacrifier 75 points de POU permanents si tant est qu'ils maîtrisent ce sortilège (plus 15 points de magie pour le voyage). Cette option ne devrait être envisagée que dans un cas désespéré. Heureusement, les investigateurs du **chapitre X** savent qu'il en existe déjà un à Alexandrie !

Hypatia d'Alexandrie
La célèbre mathématicienne et astronome Hypatia vivait à Alexandrie vers la fin du IVe siècle. Elle inventa divers instruments d'astronomie et travailla en étroite collaboration avec la bibliothèque d'Alexandrie. En 415, elle créa un *portail* entre la bibliothèque d'Alexandrie et celle de Celaeno, ce qui l'affaiblit beaucoup. Elle fut alors dépecée vivante par quelques moines, sur l'ordre du patriarche fondamentaliste d'Alexandrie. Ses disciples les plus fidèles mirent ses os en sûreté.
Lorsque le patriarche ordonna un peu plus tard la destruction de la bibliothèque « blasphématoire » d'Alexandrie, les adeptes d'Hypatia se retranchèrent dans le bâtiment et résistèrent pendant plusieurs semaines ; ils en profitèrent pour déplacer autant de documents que possible à travers le portail ainsi que les restes de leur héroïne. Lorsque la bibliothèque d'Alexandrie fut incendiée et que les



Les pléiades de la mythologie. Hypatia d'Alexandrie servit de modèle pour la sœur du milieu.

Hypatia
Ancienne bibliothécaire humaine

FOR	150
DEX	50
POU	150
CON	125
APP	0
ÉDU	0
TAI	55
INT	90

Points de vie : 18
Impact : +2D6
Carrure : +3
Mouvement : 8
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 30

Combat
Esquive 25 % (12/5)
Combat rapproché (corps à corps) 58 % (29/11)
1D3 + 2D6 points de dégâts

Protection
5 points de composants métalliques sous la peau

Compétences
Bibliothèque 140 % (70/28)
Mythe de Cthulhu 30 % (15/6)
Psychologie 60 % (30/12)

Langues
Langue (au choix) 90 % (45/18)

flammes immolèrent les adeptes, la plupart des documents étaient déjà en sécurité. Les sauveteurs de ces écrits ne disposant pas de *Signes des Anciens* finirent, pour tout remerciement, victimes des créatures présentes à Celaeno.

Des siècles plus tard, un savant curieux découvrit les ossements d'Hypatia lors d'une visite à la bibliothèque et la ressuscita avec un mélange de magie et de technologie. Depuis lors, elle sert de bibliothécaire à Celaeno. Elle ressentit cependant de plus en plus le mal du pays, de sorte que Celui Qui Ne Doit Pas Être Nommé l'autorisa à y retourner par son ancien portail. Ce dernier se trouvait malheureusement sous des mètres de pierres et de sable. Il lui fournit par conséquent un voile magique avec lequel elle peut projeter l'entrée et la sortie du portail dans un endroit accessible à chaque utilisation. Il ne fonctionne cependant que lors des nuits de pleine lune (par exemple le vendredi 25 janvier, le samedi 23 février et le lundi 25 mars 1929).

Si pendant son séjour, elle rencontrait des personnes assez mûres éthiquement et scientifiquement, elle leur offrait la possibilité de l'accompagner à Celaeno pour étendre leurs connaissances. Elle devint une légende urbaine parmi les savants ; il est dit que certaines nuits de pleine lune à Alexandrie, ceux qui savent gagner sa confiance sont récompensés par un savoir incroyable.

La légende indique également l'endroit où il est possible de la rencontrer, mais les indices sont dissimulés par des signes du zodiaque et des constellations. Pour déterminer le moment propice, il faut placer une carte des étoiles sur un plan d'Alexandrie, l'étoile Polaire sur le phare, puis faire un test de *Sciences (astronomie)*. Le point de rencontre se trouve toujours quelque part à Alexandrie, une place, un bâtiment ou une allée. Une fois le lieu déterminé, un test de *Chance* est requis pour être au bon endroit au bon moment.

Une fois tout cela réussi, ils rencontrent effectivement une belle femme voilée, dans une tunique claire, qui répond à voix douce lorsqu'on lui parle. Elle s'entretient volontiers avec eux, dans leur langue maternelle, des événements actuels ou des pays lointains tout en essayant de déceler leurs réelles intentions (*Psychologie*). Elle peut même leur révèler quelques informations sur sa propre histoire.

Si les personnages lui sont sympathiques, et une fois qu'elle est convaincue qu'ils sont animés d'intentions pacifiques, elle leur propose de les emmener dans un lieu où ils trouveront de quoi étancher leur soif de connaissances.

Ses accompagnateurs doivent disposer d'une protection magique (un

Signe des Anciens). Hypatia en porte un et en possède un autre qu'elle peut prêter à l'un des investigateurs pendant toute la durée de la visite de la bibliothèque. Si plus d'une personne l'accompagne, ils doivent se débrouiller pour s'en procurer. Les investigateurs devraient y être préparés et il faut espérer qu'ils se soient équipés en conséquence.
Si besoin, Hypatia leur donne rendez-vous lors de la prochaine pleine lune pour leur laisser le temps nécessaire à ces préparatifs. Il faut penser aux provisions et aux sources de lumière.
Si le voyage vers la bibliothèque commence, Hypatia retire son voile, le fait tourbillonner dans les airs et crée ainsi un cercle d'environ deux mètres de diamètre sur une surface relativement plane (un mur par exemple). Le cercle disparaît au bout d'1D20+10 minutes. L'extrémité du *portail* se trouve dans la colonne éclatée d'une ancienne arche sur un immense quai. Un cercle gravé dans la pierre offre ici le passage.
L'utilisation du *portail* d'Hypatia coûte 15 points de magie et 1 point de Santé Mentale.
Les arrivants voient la gigantesque entrée en colonnade de la bibliothèque à 50 mètres d'eux, qui conduit à la grande salle.
Avant d'entrer dans le bâtiment, Hypatia mentionne quelques *règles de comportement* (peut-être déjà connues des investigateurs) :

1. Ne jamais se séparer du *Signe des Anciens*
2. Ne jamais regarder le plafond
3. Ne rien sortir de la bibliothèque

Elle les quitte ensuite pour reprendre sa tâche auprès de son « maître » et se dirige à pas mesurés vers la galerie 2.

La grande bibliothèque

La bibliothèque a été érigée avec des blocs de pierre noire titanesques traversés par de fines veines vertes et dorées. Elle se dresse à plus de 300 mètres au-dessus du niveau du lac. Des colonnes de plus de 150 mètres de haut ornent l'avant, et les blocs qui s'avancent dans l'eau montrent de légers signes de corrosion naturelle. Le paysage est d'une tristesse infinie, rien d'autre que du gris, une terre couleur cendre parsemée ci et là de pierres noires et schisteuses aussi loin que le regard porte.
Il faut espérer que les investigateurs ont amené une source de lumière.

Aliénation mentale

Si l'un des investigateurs venait à devenir fou à l'intérieur de la bibliothèque, pour une raison ou pour une autre, les conséquences seraient les suivantes : le personnage développe subitement une peur morbide pour le bâtiment, et lâchant tout ce qu'il tient (*Signe des Anciens* compris, le cas échéant), il se précipite vers l'entrée. Si ses compagnons ne mettent pas un terme à sa fuite, les byakhees remarquent cette proie désemparée et vulnérable, se rassemblent et l'attaquent en piqué pour le déchiqueter avant de regagner leurs perchoirs. Quiconque assiste à ce spectacle perd non seulement 1D6 points de SAN pour la vision des créatures, mais également 0/1D6 points de SAN en raison du choc de la situation.

Les investigateurs qui pénètrent dans la bibliothèque sans porter de *Signe des Anciens* ou réussir un test de *Discrétion* sont également attaqués.

Même si ce n'est pas le cas, il passe assez de lumière grise à travers une fissure du plafond pour distinguer les contours de la grande salle. Dès qu'ils entrent, son atmosphère oppressante commence à démoraliser les personnages ; ils perdent 0/1 point de SAN par heure passée dans cette pièce.

La grande salle

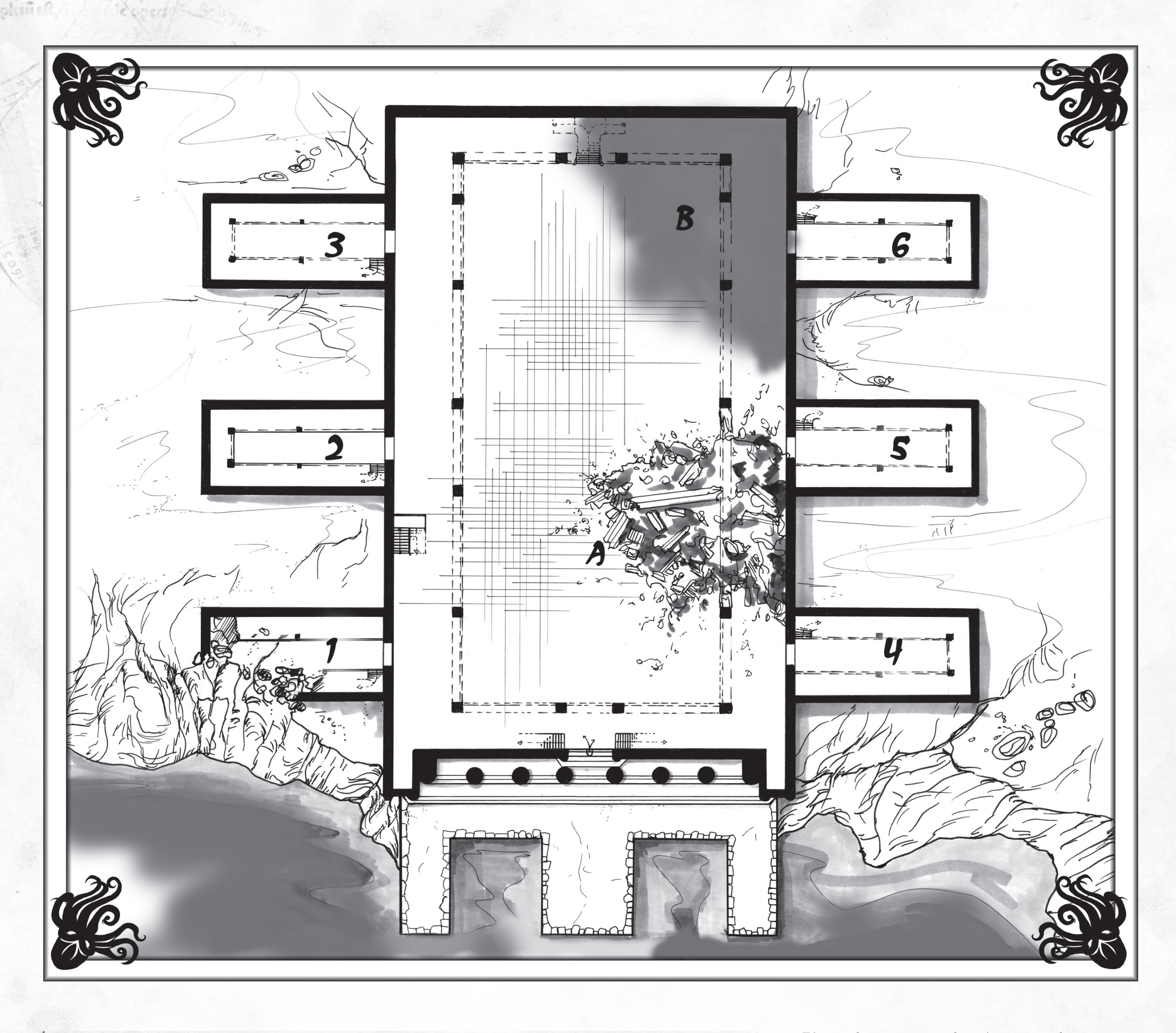
Dès que les investigateurs pénètrent dans la grande salle, ils se sentent rapetissés par la taille du bâtiment. Rangée après rangée, des étagères montent le long des murs, de tous les côtés, remplies d'étranges livres, tablettes, parchemins et autres supports peu familiers. Ces documents sont écrits dans des langues dont la plupart sont considérées comme éteintes depuis longtemps par l'humanité moderne, inconnues ou au-delà de la compréhension des humains. En ce qui concerne les « supports encore plus inhabituels », ils ne sauraient pas par quel bout commencer.
D'immenses escaliers relient les galeries entre elles. La taille des marches indique que l'endroit a été conçu pour des êtres de taille colossale. Six galeries latérales mènent à des pièces paraissant plus « petites » que la grande salle.
Rapidement, les investigateurs remarquent l'état de délabrement de l'édifice ; des parties de la voûte de pierre se sont effondrées et rendent la progression difficile. Le sol est recouvert d'un épais dépôt d'une substance ressemblant à la chaux. Un test de *Mythe de Cthulhu* l'identifie comme de la fiente d'une créature mineure du Mythe. Au moment où les investigateurs en prennent conscience, ils entendent des murmures doux et des bruissements provenant des hauteurs plongées dans les ténèbres. Les personnages frissonnent à ces bruits et perdent 0/1D3 points de SAN.
Si les investigateurs ont découvert au **chapitre VIII** la copie traduite du texte de R'lyeh ou sont venus avec Hypatia, ils auront été avertis de ne pas lever les yeux. Si l'un d'entre eux le fait, il voit que les rayonnages supérieurs et les voûtes regorgent de byakhees, ces formes décharnées semblables à des chauves-souris ; il perd alors 1/1D6 points de SAN.

Les galeries

Six « petites » salles encadrent la grande salle ; chacune d'entre elles fait environ 120 mètres de long. Une fois l'arc de portail sombre passé, on atteint une zone plongée dans la pénombre, aux plafonds intacts. Les investigateurs doivent disposer ici d'une source de lumière pour distinguer quelque chose. Le plafond est plus bas, de sorte qu'il n'y a que quinze niveaux, chacun de sept mètres, ce qui oblige les humains à *grimper* pour atteindre les rayonnages.
Normalement, aucun byakhee n'est présent ici.

Galerie 1
En raison de l'érosion lente du rivage, le fond de cette galerie est envahi par le lac. Si les investigateurs font un test de *Écouter* près de l'entrée, ils entendront de petits bruits de fuites provenant du coin le plus éloigné. Ils pourront avoir l'*idée* qu'il s'agit des petites créatures vues sur les quais.

Galerie 2
Cette galerie est silencieuse et sombre. Les parchemins rescapés de la bibliothèque d'Alexandrie se trouvent au cinquième niveau.
Hypatia cherche pour son « créateur » quelque chose au quatrième niveau. Si les investigateurs sont arrivés sans son aide à la bibliothèque, ils peuvent la rencontrer ici.



Légende de la carte de la bibliothèque

Zone A	Une partie du plafond s'est effondrée et les décombres ont emporté avec eux plus de deux dizaines de galeries, endommageant ou détruisant des milliers de documents.
Zone B	Toute personne entrant dans cette zone entend un étrange murmure mélodique qui provient de la galerie 6 (voir ci-dessous).
1 à 6	Galeries 1 à 6.

Galerie 3

Duncan Yarushenko, homme de main fou de sectateurs terriens (le Gardien peut décider librement du culte dont il s'agit), a fait de cette galerie son antre. Il est arrivé ici il y a quelques mois et son compagnon s'est fait dévorer par un byakhee. Depuis, il se nourrit des créatures reptiliennes du lac, car il n'est pas en mesure de revenir sur Terre. Sa santé, physique, mais surtout mentale, est ébranlée. Dès qu'il entend des voix humaines dans la bibliothèque, il s'approche discrètement.

Duncan Yarushenko est un homme râblé aux cheveux sombres, aux yeux pétillants et à la barbe hirsute. Né à Londres dans la pauvreté, de parents russes et écossais, il a voyagé dans le monde entier au service de son culte. Il porte deux pistolets automatiques de calibre 45, l'un dans un étui à l'épaule (six tirs restants) et l'autre à la ceinture (deux tirs restants). De plus, il dispose d'un couteau Bowie dans un étui de cuir à la ceinture et d'un *Signe des Anciens* en pendentif.

Il ne désire rien de plus que de quitter cette sombre bibliothèque, ses gardiens effroyables et ses visiteurs non humains. Il rejoint dans tous les cas les investigateurs dans l'espoir qu'ils le ramènent sur Terre. S'il n'a pas le choix, il les menace avec son pistolet ou son couteau, ou tente de prendre l'un d'entre eux en otage.

Duncan Yarushenko a perdu la notion du temps ; il est convaincu qu'il est enfermé ici depuis des années alors qu'il ne s'est passé que quelques mois. Si les personnages acceptent de le ramener sur Terre, il pourrait les aider pour rembourser sa dette envers eux. Il dispose par ailleurs de compétences et de contacts très utiles et c'est une personne agressive et violente qui n'hésite pas à verser le sang des autres.

Galerie 4

Cette aile est silencieuse et sombre. Au niveau le plus bas, sur dix à vingt mètres, ils découvrent des supports étranges (c'est en tout cas ce qu'ils

Duncan Yarushenko
35 ans, homme de main d'un culte

FOR	60
DEX	65
POU	50
CON	55
APP	45
ÉDU	65
TAI	70
INT	60

Points de vie : 12
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 7
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 10

Combat
Esquive 40 % (20/8)
Combat rapproché
(corps à corps) 75 % (37/15)
1D3 + 1D4 points de dégâts
(corps à corps) 75 % (37/15)
Bowie 1D8 + 1D4 points de dégâts
Combat à distance
(armes de poing) 65 % (32/13)
Colt automatique .45 1D10+2 (E) points de dégâts

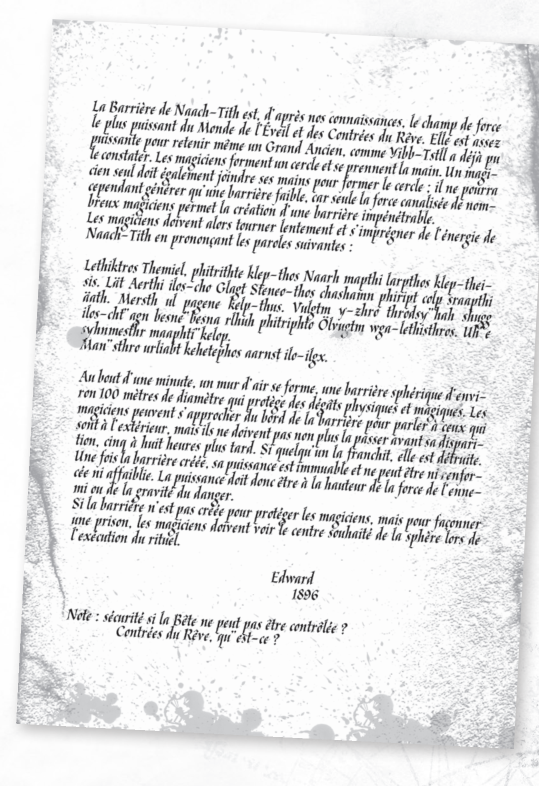
Compétences
Conduite 60 % (30/12)
Discrétion 50 % (25/10)
Écouter 35 % (17/7)
Mécanique 45 % (22/9)
Mythe de Cthulhu 15 % (7/3)
Occultisme 25 % (12/5)
Pilotage
(avion) 55 % (27/11)
Sauter 55 % (27/11)
Trouver Objet Caché 40 % (20/8)

Langues
Anglais 65 % (32/13)
Russe 65 % (32/13)

peuvent supposer d'après leurs expériences préalables). Il s'agit d'anneaux métalliques d'un diamètre proche de 50 centimètres et semblant flotter. Si quelqu'un y touche à mains nues, cela lui coûte un point de magie et 0/1 point de SAN lorsqu'elle se met à tourner et qu'une bulle se forme en son centre. À l'intérieur de cette bulle, une image holographique apparaît. Cela peut être une belle femme en robe de soirée, qui raconte ses expériences lors d'une vente aux enchères de Londres (Grande-Bretagne, Terre) (ce qui augmente les connaissances du *Mythe* de 2 %), mais cela peut aussi bien être une créature effroyable qui émet des sons incompréhensibles et entraîne une perte de 0/1D2 points de SAN. Le Gardien est libre de livrer des informations, de faire de la désinformation ou de créer tout simplement une confusion.



Galerie 5
Cette aile est celle dans laquelle le baron Hauptmann a pris des notes concernant la Bête, au sixième niveau. Pour chaque heure qui passe, le personnage au POU le plus élevé fait un test de *Chance*. S'il réussit, les investigateurs découvrent une haute table de pierre sur laquelle sont posés de nombreux objets.
Avant de pouvoir se consacrer à la table, les investigateurs font face à une complication : le baron a lié magiquement un byakhee de la grande salle pour qu'il surveille ses effets personnels. Quiconque monte dessus sans prononcer à haute voix et distinctement le code « Bestia » se fait attaquer (valeurs en annexe). Actuellement, seuls Hauptmann, Chandler et Lang-Fu connaissent ce mot de passe.
S'ils sortent vainqueurs de leur confrontation avec le monstre, ils pourront observer la table de plus près. En premier lieu, ils découvrent un papyrus recouvert de hiéroglyphes. C'est le sortilège *Appeler/Congédier la Bête*, écrit de son vivant par Nophru-Ka en personne. Celui qui sait lire les *Hiéroglyphes égyptiens* remarque la signature de l'auteur. Il s'agit d'une écriture de haute volée ; le sortilège peut être appris en une journée avec un test de *Hiéroglyphes égyptiens* et test sous INT.
Hormis le parchemin, ils trouvent également une feuille de papier avec un autre sortilège en anglais. Il serait dommage que les investigateurs le prennent pour la traduction des hiéroglyphes. Il s'agit en effet de la *Barrière de Naach-Tith (Aide de jeu n°30)*. Cette copie est également de premier ordre et le sortilège peut être appris en une journée avec un test de INT.
Ils trouvent également de quoi écrire, de l'encre sèche et du papier, qu'Edward Chandler a utilisés lors de son voyage. Enfin, le baron Hauptmann a laissé ici une petite fiole en verre contenant du *Breuvage de l'Espace* en cas de besoin (elle est dotée d'un sceau portant le même signe de protection qu'au **chapitre VIII**).



La Barrière de Naach-Tith est, d'après nos connaissances, le champ de force le plus puissant du Monde de l'Éveil et des Contrées du Rêve. Elle est assez puissante pour retenir même un Grand Ancien, comme Yibb-Tstll a déjà pu le constater. Les magiciens forment un cercle et se prennent la main. Un magicien seul doit également joindre ses mains pour former le cercle ; il ne pourra cependant générer qu'une barrière faible, car seule la force canalisée de nombreux magiciens permet la création d'une barrière impénétrable.
Les magiciens doivent alors tourner lentement et s'imprégner de l'énergie de Naach-Tith en prononçant les paroles suivantes :

Lethiktros Themiel, phitrithte klep-thos Naarh mapthi larpthos klep-theisis. Lät Aerthi ilos-cho Glagt Steneo-thos chashamn phiript colp sraapthi äath. Mersth ul pagene kelp-thus. Vulgtm y-zhro throdsy"hah shugg ilos-chf"agn besne"besna rlhuh phitriphto Ölvugtm wga-lethisthros. Uh"e syhnmesthr maaphti"kelop.
Man"sthro urliabt kehetephos aarnst ilo-ilgx.

Au bout d'une minute, un mur d'air se forme, une barrière sphérique d'environ 100 mètres de diamètre qui protège des dégâts physiques et magiques. Les magiciens peuvent s'approcher du bord de la barrière pour parler à ceux qui sont à l'extérieur, mais ils ne doivent pas non plus la passer avant sa disparition, cinq à huit heures plus tard. Si quelqu'un la franchit, elle est détruite.
Une fois la barrière créée, sa puissance est immuable et ne peut être ni renforcée ni affaiblie. La puissance doit donc être à la hauteur de la force de l'ennemi ou de la gravité du danger.
Si la barrière n'est pas créée pour protéger les magiciens, mais pour façonner une prison, les magiciens doivent voir le centre souhaité de la sphère lors de l'exécution du rituel.

Edward
1896

Note : sécurité si la Bête ne peut pas être contrôlée ?
Contrées du Rêve, qu"est-ce ?

Aide de jeu n°30 : Sortilège de la Barrière de Naach-Tith

Galerie 6
C'est de cette salle que provient ce chant étrange qui résonne jusque dans la grande salle. Si un investigateur curieux jette un œil dans cette galerie, il assiste à un spectacle ignoble (*Trouver Objet Caché*) ; flottant dans l'air au quatrième niveau environ, entre 25 et 30 mètres du sol, un groupe de silhouettes de forme humaine enveloppées dans d'amples robes noires chantent devant une grosse boule noire semblant sous haute tension. Cette vision coûte 0/1D4 points de SAN. Tout dérangement du rituel, que ce soit en interpellant les silhouettes, en les éclairant avec une lampe, en tirant ou autre, entraîne de graves conséquences. Le chant s'arrête, les silhouettes se tournent vers la source perturbatrice, puis les éclairs qui strient la boule s'étendent et enveloppent les formes humaines avant de tomber au sol et d'exploser dans un fracas épouvantable, effrayant les byakhees de la grande salle. Cette vision coûte également 0/1D2 points de SAN, même si le test de *Santé Mentale* a déjà été fait pour les byakhees.
L'une des silhouettes se trouve encore au sol et se retourne vers ceux qui ont interrompu le rituel puis disparaît dans une dernière décharge d'énergie électrique. Tous ceux qui ont perturbé cet étrange sorcier seront tourmentés par des cauchemars qui leur feront perdre 1D3 points de SAN par semaine, jusqu'à réussir un test extrême sous POU (à tenter une fois par semaine).

Le Dormeur du Lac

Un autre gardien surveille la bibliothèque de Celaeno ; et celui-là se soucie peu du *Signe des Anciens*. Le texte de R'lyeh mentionne expressément que si quiconque venait à dérober un document, *le Dormeur du Lac se réveillerait*.
Si un investigateur tente de s'emparer d'un ouvrage et de le faire sortir de la bibliothèque, la créature le sait immédiatement (la prise de notes en revanche n'est pas un problème).
Une énorme bulle d'air qui éclate à la surface du lac est le premier signe des ennuis à venir.
Au bout d'1D3 rounds, l'eau est transpercée par un énorme tentacule recouvert de ventouses et se terminant par trois griffes de la taille d'un homme. Le tentacule se précipite vers le voleur et l'attaque avec toutes ses griffes par round de combat avec une probabilité de 75 % (37/15). Le seul moyen d'*Esquiver* cette attaque est une réussite critique. Chaque griffe empale le voleur et l'entraîne implacablement sous l'eau dans les rounds qui suivent (FOR 240).



Les témoins de cette attaque perdent 1/1D6 points de SAN.
Cette attaque ne se répète qu'au bout d'1D10 minutes, même si plusieurs voleurs sortent de la bibliothèque en même temps. Cela signifie que les autres personnes auront une chance d'en réchapper.

Rencontres dans la bibliothèque

La grande bibliothèque de Celaeno est visitée en permanence par des créatures de l'univers tout entier. Si les investigateurs y passent un peu de temps, ils ne devront pas s'étonner de rencontrer d'autres créatures en quête de savoirs. Le Gardien peut choisir une rencontre dans la liste suivante sur une période de quatre heures passées ou lancer 1D6 pour les déterminer. Certaines rencontres ont un lien avec les autres visiteurs de la bibliothèque, d'autres relèvent d'incidents récurrents.

Rencontres dans la bibliothèque

1. Laban Shrewsbury
2. Anguilles
3. Choses très anciennes (ne venant pas de la Terre)
4. Dans un livre
5. Serviteur de Ghat
6. Avertissement de Yaddith

Byakhee lié magiquement
Gardien

FOR	110
DEX	75
POU	65
CON	60
APP	0
ÉDU	0
TAI	95
INT	50

Points de vie : 15
Impact : +2D6
Carrure : +3
Mouvement : 5/16 en volant
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 13

Combat
Attaques par round : 2
Options de combat rapproché :
Un byakhee frappe avec ses deux serres simultanément ou se précipite sur sa victime pour lui infliger de terribles blessures.
Mordre et serrer (manœuvre) : Si la morsure atteint son but, le byakhee reste accroché à sa proie et commence à lui sucer le sang. Cette succion absorbe alors 3D10 points de FOR par round, jusqu'à ce que mort s'ensuive (quand la FOR tombe à 0). La victime du byakhee a droit à un test opposé de FOR pour échapper à ce sort funeste. Habituellement, la chose ne lâche pas sa proie d'elle-même. Un byakhee ne peut immobiliser qu'une victime à la fois. Les survivants récupèrent leur sang (et les points de FOR afférents) en se reposant ou par transfusion sanguine, dans la limite de 1D10+5 points par jour.
Combat rapproché 55 % (27/11)
1D6 + 2D6 points de dégâts
Mordre et serrer (manœuvre) 1D6 points de dégâts + 3D10 points de FOR (succion du sang) (une seule victime)

Esquive 38 % (19/7)

Protection
2 points de fourrure et de peau semblable à du cuir

Pouvoirs distinctifs
Vol : Un byakhee peut voler au travers de l'espace interstellaire en transportant un passager, pourvu que ce dernier soit protégé du vide et du froid par un sort ou une potion appropriés (comme le *Breuvage de l'Espace*).

Compétences
Discrétion 65 % (32/13)
Écouter 50 % (25/10)
Trouver Objet Caché 65 % (32/13)

Perte de Santé Mentale
Voir un byakhee peut faire perdre 1/1D6 SAN.

Laban Shrewsbury

Lors de leurs pérégrinations dans les rayonnages, les investigateurs entendent des pas s'approcher, accompagnés de murmures en langue anglaise, sans doute possible. Le Dr Laban Shrewsbury, un académicien de l'Université Miskatonic d'Arkham porté disparu, déambule le nez plongé dans un livre. Si les personnages ne réagissent pas, ils entrent en collision.

Le Dr Laban Shrewsbury rumine actuellement sur la présence d'une colonie de profonds dans une petite ville d'Amérique du Sud. Si les personnages l'abordent, il s'entretient quelques instants avec eux. Il connaît assez bien la bibliothèque et peut les aider dans leurs recherches en leur indiquant la localisation de certains thèmes spécifiques avec une probabilité d'un pour cent. Une fois la zone délimitée, la chance de trouver un ouvrage lisible est toujours d'un pour cent pour chaque langue maîtrisée par un personnage. Il peut en revanche indiquer l'emplacement des *Fragments de Celaeno* avec précision, car c'est lui qui a rangé cet ouvrage dans la bibliothèque.

En ce qui concerne le Jour de la Bête, il se souvient vaguement avoir entendu parler d'une sorte de déclin du monde qui pourrait survenir dans certaines circonstances, quand les étoiles seront propices. N'y a-t-il pas une prophétie du sorcier Nophru-Ka que l'on peut lire dans le *Kitab Al Azif* ? (Il n'en sait pas plus sur la Confrérie et ses plans.) Il se rappelle dans ce cadre qu'une collection de prophéties est rangée au niveau 23 de la grande salle. Si les investigateurs s'y rendent, ils auront 1 % de chance par heure de trouver un livre mentionnant la prophétie de Nophru-Ka (*Aide de jeu n°31*). Le Gardien peut, s'il le souhaite, intégrer d'autres prophéties à cet endroit.

Autre chose, le Dr Laban Shrewsbury est aveugle ! Les personnages peuvent s'en douter en raison de ses lunettes noires. Le scientifique a ainsi trouvé un moyen de se déplacer dans une relative sécurité…

et l'on rêva à nouveau du prêtre Nophru-Ka
et des mots qu'il prononça à sa mort, comment le
fils se lèverait pour réclamer le titre, régnerait le
monde au nom de son père, vengerait le
meurtre du père, convoquerait la Bête qui est
vénérée, et comment les sables boiraient le sang
de la descendance du pharaon, et ainsi parla
Nophru-Ka

Aide de jeu n°31 : La prophétie du Kitab Al Azif (Extrait d'un livre du Mythe)

Dr Laban Shrewsbury

62 ans, lutte contre le Mythe

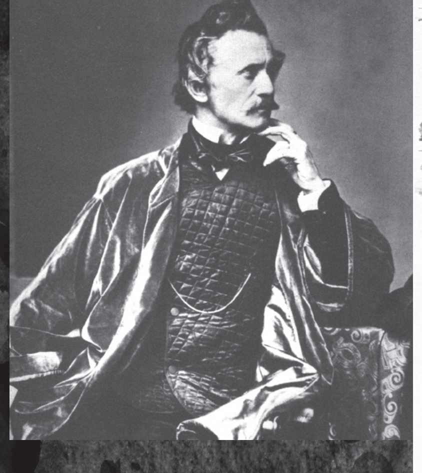
FOR	65
DEX	60
POU	105
CON	70
APP	45
ÉDU	93
TAI	65
INT	100

Points de vie : 13
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 5
Santé Mentale : 44
Points de Magie : 21

Combat
Esquive 44 % (22/8)
Combat rapproché (corps à corps) 35 % (17/7)
Poignard enchanté 1D8 + 1D4 points de dégâts

Compétences
Anthropologie 60 % (30/12)
Archéologie 85 % (42/17)
Bibliothèque 90 % (45/18)
Discrétion 60 % (30/12)
Écouter 95 % (47/19)
Équitation (Byakhee) 65 % (32/13)
Explosifs 55 % (27/11)
Histoire 43 % (21/8)
Mythe de Cthulhu 32 % (16/6)
Naturalisme 55 % (27/11)
Occultisme 80 % (40/16)
Orientation 80 % (40/16)
Persuasion 70 % (35/14)
Psychologie 55 % (27/11)
Sciences
(astronomie) 34 % (17/6)
(chimie) 15 % (7/3)
(géologie) 21 % (11/4)
(pharmacologie) 35 % (17/7)
(Philosophie) 70 % (35/14)
Trouver Objet Caché 75 % (37/15)

Langues
Anglais 95 % (47/19)
Français 91 % (45/18)
Langue de R'lyeh 50 % (25/10)
Latin 92 % (46/18)
Naacal de Mu 25 % (12/5)
Signes des choses très anciennes 45 % (22/9)
Tsath-Yo hyperboréen 35 % (17/7)



Personnalité
En raison de sa cécité, toutes les pertes de SAN subies par Shrewsbury sont diminuées de 3 points, avec un minimum d'un point reçu. De plus, ses efforts pour combattre le Mythe l'ont immunisé contre les pertes de SAN provoquées par les profonds et les byakhees.

Équipement
Shrewsbury porte toujours sur lui une flasque de *Breuvage de l'Espace*, son sifflet enchanté (+10 pour cent pour *Invoquer/Contrôler un byakhee*) ainsi qu'un poignard enchanté qu'il a pris à un terroriste tcho-tcho et qui peut blesser des créatures immunisées aux armes normales.

Sortilèges
Signe des Anciens, Invoquer/Contrôler un byakhee, Concocter le Breuvage de l'Espace, Percevoir un texte, Enchanter un Sifflet*

*** Percevoir un Texte (sortilège)**
Technique magique ancienne employée par les sages hindous, ce sortilège permet au lanceur de lire des livres ou d'autres textes dans le noir complet ou bien qu'étant aveugle. Une fois lancé, les mots ou les symboles apparaissent magiquement dans l'esprit du sorcier, parfaitement lisibles. Il faut toucher le texte pour pouvoir le « voir », et connaître la langue dans laquelle il est écrit est nécessaire pour le comprendre ; le sortilège n'apporte aucune connaissance linguistique. De simples gestes de la main peuvent tourner les pages ou dérouler les parchemins, empêchant ainsi d'endommager des textes fragiles. Le sortilège coûte 1 point de magie par tranche de six heures (complète ou non), et il doit être relancé à chaque fois que le lecteur change de livre. Il coûte 1 point de Santé Mentale lorsqu'il est appris, mais n'entraîne pas d'autres désagréments pendant son utilisation.



Anguilles noires de Celaeno

Parasites glissants

Carac.	Jet	Moyenne
FOR	(1D6) x5	15
CON	(4D6) x5	60
TAI	(1D3) x5	10
INT	5	5
POU	(4D6) x5	60
DEX	(2D6) x5	35

Points de vie : 7
Impact : -2
Carrure : -2
Mouvement : 6
Points de Magie : 12

Combat
Attaques par round : 1
Options de combat rapproché :
Les anguilles noires de Celaeno mordent leurs victimes. Si elles y parviennent et que la victime échoue à un test opposé contre le POU de l'anguille, elle perd 1D6 points de magie.

Esquive 18 % (9/3)
Combat rapproché 50 % (25/10) 1D6 points de dégâts et 1D6 points de magie en cas d'échec d'un test opposé contre le POU de l'anguille.

Protection
3 points de peau glissante

Perte de Santé Mentale
Voir une anguille noire de Celaeno peut faire perdre 0/1D3 SAN.

Anguilles

Pendant que les investigateurs se plongent dans le contenu de la bibliothèque, ils entendent des bruits, comme de nombreux serpents qui onduleraient simultanément. Peu après, des cris triomphaux retentissent, suivis de sons dégoûtants de viande déchiquetée et lacérée. Tous ceux qui entendent ces bruits perdent 1D3 points de SAN.
Celui qui ose jeter un œil dans la salle aperçoit des créatures noires, semblables à des anguilles qui sortent du



Chose très ancienne

Scientifique extraterrestre

	1	2	3
FOR	215	205	185
DEX	50	75	55
POU	55	65	60
CON	110	155	140
TAI	170	160	185
INT	95	110	120

Points de vie :	28	31	32
Impact :	+4D6	+4D6	+4D6
Carrure :	+5	+5	+5
Mouvement :	8/15 en volant		
Points de Magie :	11	13	12

Combat
Attaques par round : 5
Options de Combat rapproché : une chose très ancienne frappe ses adversaires à l'aide de ses tentacules et les écrase sous son poids.
Saisir (manœuvre) : Une fois qu'un tentacule a atteint sa proie, il s'y fixe et lui inflige des dégâts de constriction équivalant à la moitié de l'impact de la créature. Une chose n'ayant que cinq tentacules, elle ne peut pas saisir plus de cinq investigateurs à la fois.
Combat rapproché 40 % (20/8) 4D6 points de dégâts
Saisir (manoeuvre), victime tenue puis la constriction inflige la moitié de l'impact (2D6 points de dégâts) chaque round.
Combat à distance 80 % (40/16) **Pistolet plasma** 3D6 points de dégâts

Esquive 40 % (20/8)

Protection
7 points (peau)

Langue
Nath 95 % (47/19)

Perte de Santé Mentale
Voir une chose très ancienne peut faire perdre 0/1D6 SAN.

lac pour une raison inexpliquée et se dirigent droit vers la bibliothèque. Des milliers et des milliers de créatures recouvrent le sol, tel un tapis noir ; c'est un vrai festin qui s'offre aux byakhees. Ces dernières se jettent dessus et les dévorent jusqu'à être si repues qu'elles sont incapables de bouger. Ce spectacle coûte 0/1D3 points de SAN en plus de la vision des innombrables byakhees (1/6 points de SAN) et anguilles (0/3 points de SAN).
Il est à présent impossible d'entrer dans la grande salle pendant les 1D6 prochaines heures. Celui qui souhaite tout de même quitter la bibliothèque doit traverser la marée de créatures à hauteur des genoux et dont 1D10 attaquent à chaque round pour se repaître de ses points de magie.
Les investigateurs qui n'ont pas de *chance* se font attaquer au cours de la première heure par l'une d'entre elles qui a atteint on ne sait comment le niveau auquel ils se trouvent actuellement. Après cette attaque, ils ne rencontrent plus aucune anguille.

Choses très anciennes
Des vibrations puissantes annoncent l'arrivée de trois choses très anciennes. Ils ne viennent pas de la Terre, mais d'une planète en orbite autour d'Alcyone, relativement proche de la bibliothèque de Celaeno. Ils ne savent rien de leurs congénères qui vivent depuis des millions d'années sur Terre. Les investigateurs ayant déjà rencontré des êtres de cette espèce et connaissant le *Mythe de Cthulhu* constatent qu'ils sont plus grands et plus forts.
À la vue des humains, les choses très anciennes se posent à proximité et s'entretiennent en émettant des sifflements aigus dans leur langue. Au bout de quelques minutes, l'un d'entre eux sort un appareil étrange de sa ceinture qu'il porte au niveau du torse et le dirige vers les personnages. Après avoir gesticulé un moment avec (pour faire une retranscription des humains), il remet l'appareil à sa ceinture et les trois s'en vont. Tant que les investigateurs ne se montrent pas hostiles, les choses très anciennes n'attaquent pas.

Dans un livre
Alors que les investigateurs tirent un livre des étagères pour le feuilleter, un autre ouvrage tombe et s'ouvre sur une illustration magnifiquement colorée. Elle représente sans l'ombre d'un doute la tête d'un ami ou d'une connaissance de l'un des personnages sur un tas de tentacules frétillants. Malheureusement, le texte d'accompagnement est en pnakotique et les investigateurs devront renoncer à comprendre cette image troublante (0/1 point de SAN).

Le serviteur de Ghat
Presque sans bruit, une silhouette apparaît au niveau des investigateurs. C'est une forme presque nue à l'exception d'une sorte de pagne. Il se présente comme un serviteur de Ghat si quelqu'un le lui demande. De nombreuses cicatrices recouvrent son torse, ses bras et ses jambes, mais leur apparence laisse suspecter une origine chirurgicale. Un examen plus attentif révèle que ce serviteur ne peut pas être humain ; ses membres présentent trop d'articulations, il n'a pas de cage thoracique et son visage est presque insectoïde. De près, sa vue coûte 0/1D8 point de SAN.
Lorsque le serviteur aperçoit les personnages, il s'adresse à eux dans une langue étrange, un peu grinçante. Voyant leur incompréhension, il essaye d'autres langues ; à la sixième tentative, il leur parle en anglais. Avec des phrases impérieuses, courtes et

hachées, il intime aux investigateurs de l'accompagner. Quelques niveaux plus bas, il a constitué une pile d'environ soixante livres et leur indique qu'ils doivent les porter jusqu'à sa monture. Le serviteur est inflexible ; si les personnages refusent, il en attrape un dans chaque main et les traîne jusqu'aux ouvrages. Il est plus que probable que cela se termine par une confrontation dans les règles de l'art.
Le serviteur dispose de deux attaques par round, une par main. Il porte un couteau sur lui, mais ne s'en souvient qu'au bout d'1D6 rounds de combat.
Si les personnages acceptent de l'aider, ils verront sa monture insectoïde qui ressemble à une grosse mante religieuse (0/1 point de SAN) qui l'attend sur les marches de la bibliothèque. Le serviteur range soigneusement les ouvrages dans différentes besaces, puis sa monture s'élève dans les airs. Depuis le lac, un énorme tentacule écailleux jaillit et attrape l'insecte et sa monture qui disparaissent dans les profondeurs. La surface de l'eau redevient immédiatement lisse sans laisser aucune trace du serviteur de Ghat. Les témoins de cette mort brutale et violente perdent 0/1D3 points de SAN.

Avertissement de Yaddith
Au milieu des étagères où ils se trouvent, les investigateurs aperçoivent un éclair de lumière vive qui s'approche d'eux sous forme de boule. Un représentant des créatures insectoïdes de la planète Yaddith (perte de 0/1D6 points de SAN) commence à leur parler dans un anglais approximatif en faisant inlassablement claquer ses mandibules.
« Dholes viennent. Mauvais. Beaucoup mauvais. Détruire Yaddith. Ma Yaddith. Détruire Terre maintenant. Viennent quand conjuration. Beaucoup mauvais. Mauvais dholes. »
La créature ne peut faire autre chose que répéter ces phrases jusqu'à être convaincu que les investigateurs ont compris l'avertissement. Dès que cela semble être le cas, il disparaît dans son enveloppe de lumière. S'ils attaquent ou menacent la créature, sa réaction ne change pas.

Serviteur de Ghat
Esclave zombie

FOR	125
DEX	35
POU	5
CON	125
APP	0
ÉDU	0
TAI	100
INT	25

Points de vie : 22
Impact : +2D6
Carrure : +3
Mouvement : 6
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 1

Combat
Attaques par round : 2 (1 par main)
Options de combat rapproché :
S'il réussit une manœuvre, il saisira et traînera sa victime.

Combat rapproché
(corps à corps) 30 % (15/6)
1D3 + 2D6 points de dégâts
(corps à corps) 30 % (15/6)
Couteau 1D4 +2 + 2D6 points de dégâts

Protection
Une blessure grave se traduit par un membre coupé. C'est le seul effet des dégâts, autres que ceux à la tête. Les coups visant la tête subissent un dé de malus.

Compétences
Écouter 50 % (25/10)
Langue (nombreuses) 50 % (25/10)

Perte de Santé Mentale
Voir un zombie peut faire perdre 0/1D8 SAN.





Le retour…

Si tout se passe bien, les investigateurs devraient découvrir, apprendre ou recopier la description de la *Barrière de Naach-Tith* puis pouvoir repartir. Ils peuvent tout simplement emporter le document de Chandler, car il ne fait pas partie du contenu de la bibliothèque ; en tout cas pas du point de vue du Dormeur du Lac, juge suprême dans ce domaine.
Les investigateurs assoiffés de connaissances et qui veulent absolument profiter de cette expérience ne doivent pas être confrontés à plus de dangers que nécessaire, tout en n'oubliant pas qu'ils attireront l'attention du Dormeur du Lac s'ils emportent avec eux des ouvrages ou supports de données, mais pas s'ils en recopient des passages.

… en chevauchant
Pour revenir sur Terre avec un vampire stellaire, chaque personnage doit ingérer une autre dose de *Breuvage de l'Espace* et perd deux points de magie et deux points de SAN. Si les investigateurs n'ont pas lié magiquement leur vampire à l'arrivée, ils doivent à nouveau le conjurer sur les marches de la bibliothèque. Le Dr Laban Shrewsbury peut leur apporter une aide précieuse.
Sinon, le retour ne pose pas de problèmes particuliers et aucun événement inhabituel ne se produit.
Bien sûr, le vampire stellaire n'est pas obligé de les ramener à Alexandrie, il peut les déposer n'importe où puisqu'il répond à leurs ordres ; cela peut donc être Le Caire, Londres ou encore New York.

… par le portail
Si le retour sur Terre s'effectue par le *portail* dans la colonne, la sortie se fera à Alexandrie avec la projection du voile (par une nuit de pleine lune). Le léger scintillement du cercle gravé indique la puissance de la lune sans laquelle l'effet du voile ne peut être contrôlé. Le portail peut alors s'ouvrir sur une chambre, les voies d'un train, une tombe, etc.



La gare d'Alexandrie, une aventure se termine, une autre commence…

À la fin du chapitre XI…

Les investigateurs disposent d'un ou deux sortilèges pouvant se révéler très utiles pour le final de la campagne.

Si le Gardien veut jouer le **chapitre XII** avec un autre groupe de personnages, peu importe la durée de leur séjour à Celaeno (qui ne doit cependant pas dépasser un mois).

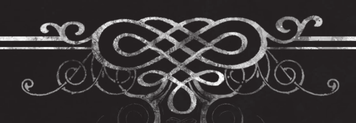
Sinon, ils poursuivent directement avec le **chapitre XII** pour un voyage qui les conduit au Caire.

chapitre XII

Les sables du temps



Où les investigateurs visitent le tombeau de Nophru-Ka…



Investigation	2/5
Action	2/5
Exploration	5/5
Interaction	4/5
Mythe	2/5
Style de jeu	Investigation occulte
Difficulté	Débutants
Durée estimée	4-6h
Nbre de joueurs	3-5
Types de personnages	Tout type d'investigateur
Époque	Mars 1929

Chronologie

Les sables du temps suit de près les événements du **chapitre X** et doit se dérouler avant la fin du mois de mars 1929. Il n'est pas nécessaire d'enchainer immédiatement les deux scénarios, en fonction du temps restant avant la fin du trimestre, il est possible de ménager un temps de repos et de soin. En fonction de la disponibilité des investigateurs (selon si ce scénario est joué pendant ou après les événements du **chapitre XI**), les joueurs peuvent constituer le groupe de leur choix.

Implication des investigateurs

Grâce aux documents trouvés pendant *Le château des ténèbres*, et décryptés pendant *Le bal des îles*, les investigateurs décident de partir à la recherche du tombeau de Nophru-Ka.

En quelques mots

Les investigateurs souhaitent se rendre sur les lieux du tombeau de Nophru-Ka. Depuis plus d'un an, une expédition de l'Université Miskatonic cherche également cet endroit. Mis en contact, ils partent rejoindre les archéologues, mais sont kidnappés en chemin par des brigands qui les jettent dans une profonde caverne : l'ancien lieu de culte de Nophru-Ka dédié à Nyarlathotep. Ils ont alors la vision d'une ancienne cérémonie impie dédiée au dieu sombre. Lorsqu'ils sortent de cet endroit, ils réussissent à rejoindre l'expédition. Ensemble, ils trouvent les ruines du tombeau. Néanmoins, ils ont la désagréable surprise de s'apercevoir que le sceau qui scellait la porte a été rompu à la fin du XIXe siècle pour tout vider. Mais même vide, le tombeau recèle nombre de pièges mortels et de créatures hostiles. Les investigateurs parviendront-ils à en sortir indemnes ?

Enjeux et récompenses

- **Accéder à la bibliothèque de Celaeno.** S'ils ne l'ont pas encore appris, ce scénario donne aux joueurs un ultime indice expliquant comment accéder à la bibliothèque de Celaeno, ce qui permettra aux investigateurs de jouer le **chapitre XI.**
- **Trouver le tombeau de Nophru-Ka.** Bien que le tombeau soit vide, il ne s'agit pas d'une fausse piste sans intérêt. Les investigateurs vont tout de même découvrir un certain nombre d'éléments sur la conspiration de la Bête : lieu de culte, membres infiltrés, absence d'un vase canope…

Ambiance

L'ambiance de ce scénario s'appuie pour l'essentiel sur l'ambiance particulière qui règne dans le désert. Le gardien peut s'inspirer des films suivants pour la retranscrire : *Les Rats du désert* (Robert Wise, 1953), *Un taxi pour Tobrouk* (Denys de La Patellière, 1961) ou *Mirage* (Talal Selhami, 2009). Bien que se situant dans le désert d'Arabie, *La Patrouille perdue* (John Ford, 1934) et *Lawrence d'Arabie* (David Lean, 1962) restent également deux excellentes inspirations. S'agissant de l'exploration du tombeau de Nophru-Ka, les œuvres conseillées dans le **chapitre XI** peuvent tout à fait servir dans ce scénario.

À l'affiche

Gregor von Lüderitz

Membre de la Confrérie de la Bête, il a pour mission de s'occuper des petits curieux qui veulent trouver le tombeau de Nophru-Ka.

Hamid el Katif

Contremaître de l'expédition Miskatonic, il a reçu l'ordre d'éliminer les PJ et de brouiller les pistes de l'expédition. S'il ne meurt pas, il sera à nouveau aux côtés de la Confrérie pour le Jour de la Bête au **chapitre XVIII**.

Thomas Wentworth Russel

Le commissaire de police du Caire, que les investigateurs ont rencontré lors du **chapitre VI**. Une nouvelle rencontre, sans conséquence, aura lieu pendant ce scénario. Les relations qu'entretiendront les investigateurs avec lui pourront avoir un impact sur les **chapitres XVII et XVIII.**

La fondation Chandler

Les investigateurs pourront apprendre que des fouilles sont effectuées dans la région par la fondation Chandler, une organisation financée par la NWI. L'information est encore anecdotique, mais elle va prendre tout son sens plus tard dans la campagne.

Enfoui sous les sables du désert, se cache le tombeau de Nophru-Ka. Les espoirs des investigateurs visant à étendre leurs connaissances grâce à son contenu seront sévèrement déçus. Quelqu'un a déjà vidé le tombeau, et la Confrérie de la Bête s'est juré d'empêcher les personnages de découvrir le peu qu'il reste.



La situation de départ du chapitre XII

Les investigateurs doivent disposer de l'esquisse marquant l'emplacement du tombeau de Nophru-Ka et avoir compris qu'ils pourraient en tirer des informations intéressantes. De toute façon, ils n'ont pour l'instant aucune autre piste à suivre.
Il n'est pas nécessaire que l'aventure soit entreprise par les mêmes personnages qu'aux **chapitres VIII** et **IX** ; et les **chapitres XI** et **XII** peuvent être joués avec deux groupes différents sur la même trame temporelle.
Comme il est impossible de savoir si le baron Hauptmann a survécu au **chapitre VIII**, et si il peut donc superviser ou non les missions de ce scénario, on part du principe que l'un de ses proches collaborateurs s'occupe des plans de la Confrérie.

Les événements de ce chapitre
Les investigateurs recherchent le tombeau de Nophru-Ka et veulent se joindre à une expédition organisée par l'Université Miskatonic. Sur le trajet, ils tombent aux mains de brigands du désert, qui les abandonnent dans un piège mortel. Au lieu de mourir de soif, les personnages ont une vision de Nophru-Ka, qui leur permet de s'échapper. Grâce à la carte découverte au **chapitre VIII**, le tombeau si ardemment recherché est à leur portée.

L'expédition

Une expédition archéologique de l'Université Miskatonic est à la recherche, depuis un an et demi, d'une région dénommée « la vallée des vents » dans l'antiquité. Des sources d'une fiabilité incertaine y mentionnent l'emplacement du tombeau de Nophru-Ka, un prêtre fort peu sympathique de la période troublée de la 14e dynastie. Les informations dont les archéologues disposent sont insuffisantes et les recherches ont, jusqu'ici, été vaines.
Le chef de l'expédition est le professeur Ronald Galloway, célèbre égyptologue. En raison de l'échec persistant de ses fouilles, l'université a l'intention d'arrêter de le financer. Par conséquent, il s'est rendu à Arkham au cours du mois passé afin de défendre son projet.
L'expédition du professeur travaille actuellement dans le désert, à environ 150 kilomètres à l'ouest du Caire et 15 kilomètres au sud du tombeau.
Outre le professeur, l'équipe comprend deux de ses étudiants de l'Université Miskatonic, un contremaître arabe et quarante terrassiers locaux.
Ronald Galloway ne se doute pas que Hamid el Katif, homme de main du baron Hauptmann, abuse de sa confiance pour tenir l'expédition éloignée de l'objectif. Si le tombeau devait être tout de même découvert, Hamid el Katif a reçu l'ordre de subtiliser ou de détruire certains objets spécifiques.

Début

Puisque les investigateurs disposent d'informations très précieuses concernant l'emplacement du tombeau et qu'ils en connaissent la signification pour la Confrérie de la Bête, ils devraient être enclins à s'y rendre (*Idée*). Sachant que l'expédition américaine tourne en rond depuis des mois dans le désert, il devrait leur sembler logique qu'elle n'ait aucun lien avec la Confrérie et peuvent proposer leur aide (*Idée*). En résumé, les investigateurs doivent contacter directement le professeur Galloway et tenter de rejoindre son équipe.

Entretiens préalables à Arkham ?
Les investigateurs qui ont vécu des aventures exotiques à Alexandrie, dans le passé ou d'autres mondes, n'ont pas forcément envie de retourner aux États-Unis pour établir le contact avec le professeur. Si des personnages « disponibles » se trouvent actuellement en Nouvelle-Angleterre, ils peuvent se rendre sans difficulté à l'Université Miskatonic d'Arkham.
À l'université, ils tombent rapidement sur Stafford Evans, membre du conseil. Ce dernier prône l'arrêt de l'expédition et s'efforce de dissuader les investigateurs de contacter directement le professeur Galloway. L'intérêt de Stafford Evans se limite à gérer les moyens financiers de l'université, mais les investigateurs peuvent déceler des motifs plus profonds. Dans tous les cas, force est de constater que leurs camarades à Alexandrie doivent rencontrer le professeur en personne.

Les personnes importantes de ce chapitre

Thomas Wentworth Russell
Chef de la police du Caire, il veut s'entretenir avec les investigateurs
George A. Reisner
Égyptologue, il peut donner des indices concernant les fouilles
Gregor von Lüderitz
Capitaine de cavalerie, il a atterri en Égypte ; il semble drôle, mais il est mortellement dangereux
Kemal
Brigand du désert, il doit éliminer discrètement les investigateurs
Professeur Ronald Galloway
Égyptologue de l'Université Miskatonic, il recherche le tombeau de Nophru-Ka
Lawrence Daniels et Richard McFarland
Deux étudiants qui assistent le professeur
Hamid el Katif
Contremaître de l'expédition, il travaille pour la Confrérie de la Bête
Selim et Mahmud
Deux hommes de main d'Hamid, ils exécutent tous ses ordres.



Cela peut également être l'occasion de remplacer des pertes parmi les personnages. Si les investigateurs ne peuvent pas se permettre un tel voyage, c'est le bon moment pour penser à Robert Carrington qui leur a assuré son soutien. S'ils lui expliquent que (et dans quelle mesure) le voyage en Égypte est lié aux rêves étranges de Paul LeMond, il mettra à leur disposition toutes les ressources nécessaires.

Contacts préalables en Égypte
Le professeur Galloway se trouve actuellement dans un endroit reculé et difficile d'accès, ce qui devrait pousser les investigateurs à envoyer un télégramme pour prendre rendez-vous avec lui et s'enquérir de ses plans avant d'entreprendre le voyage. Le courrier et les vivres sont envoyés deux fois par semaine par avion au camp. Les décollages et atterrissages étant extrêmement dangereux dans le désert, les pilotes ne s'y risquent qu'en cas de réception d'un signal de détresse. Celui qui veut quitter le camp doit le faire à dos de chameau. Tous les jours, une caravane se rend à l'oasis la plus proche, à dix kilomètres de là, pour ramener de l'eau.
Si le professeur Galloway est contacté au préalable, il s'assurera que les investigateurs soient attendus au Caire par deux de ses terrassiers, afin de les mener jusqu'au camp.

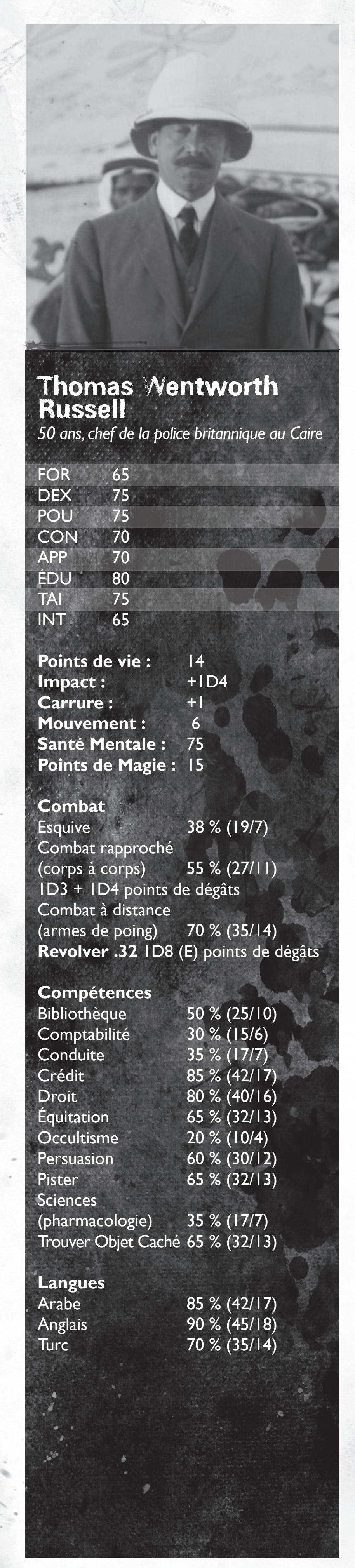
Préparatifs de la Confrérie
Le capitaine de cavalerie allemand **Gregor von Lüderitz** est un collaborateur important du baron Hauptmann en ce moment. Issu de l'ancienne noblesse prussienne, il s'est rallié au début des années 1920 au mouvement politique en vogue autour d'Adolf Hitler. En raison de sa participation au putsch de Munich (également nommé le « putsch de la Brasserie ») en novembre 1923, il est contraint de quitter sa terre natale et se retrouve en Égypte, d'où il entreprend de longs voyages en Afrique. Il y a quelques années, deux dangereux pygmées, qu'il nomme **Max** et **Moritz,** sont restés auprès de lui comme gardes du corps.
Ce trio éveilla la curiosité du baron début 1928, et il ne fallut pas longtemps pour que la Confrérie de la Bête compte un nouveau membre. Sans réelles compétences décisionnelles, la parole de Gregor von Lüderitz a tout de même beaucoup de poids dans l'espace méditerranéen au sein de la Confrérie.
Il doit à présent s'occuper des trouble-fêtes à la recherche du tombeau de Nophru-Ka ; se salir les mains n'est pas dans ses habitudes, mais il donne sans aucun problème les ordres correspondants.

- Si les investigateurs prennent contact auprès des Américains, Gregor von Lüderitz contacte Hamid el Katif et lui ordonne de s'en charger.
- Si les investigateurs ne prennent pas contact auprès des Américains, Gregor von Lüderitz informe Hamid el Katif de la situation et charge Kemal de se débarrasser des investigateurs.

Le Caire

S'il en a eu la possibilité, Ronald Galloway a envoyé deux jeunes Arabes accueillir les investigateurs. Le lieu et l'heure du rendez-vous sont indiqués dans un télégramme, sauf si les personnages veulent absolument se rendre au camp sans s'annoncer. Nous partirons ici du principe qu'ils ont établi le contact avec le professeur ; sinon le Gardien devra adapter le scénario à la situation (les investigateurs devront quoi qu'il arrive prendre un guide pour s'orienter dans le désert).

Les deux Arabes
Les deux Arabes laissent quelques jours aux investigateurs pour se procurer des vêtements adaptés, ainsi que tout l'équipement dont ils auront besoin. Ils leur enseignent également comment monter un chameau. Les investigateurs qui réussissent un test sous ÉDU ne subissent pas l'augmentation de difficulté pour les tests d'*Équitation* concernant un chameau.



Thomas Wentworth Russell

50 ans, chef de la police britannique au Caire

FOR	65
DEX	75
POU	75
CON	70
APP	70
ÉDU	80
TAI	75
INT	65

Points de vie : 14
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 6
Santé Mentale : 75
Points de Magie : 15

Combat
Esquive 38 % (19/7)
Combat rapproché (corps à corps) 55 % (27/11)
1D3 + 1D4 points de dégâts
Combat à distance (armes de poing) 70 % (35/14)
Revolver .32 1D8 (E) points de dégâts

Compétences

Bibliothèque	50 % (25/10)
Comptabilité	30 % (15/6)
Conduite	35 % (17/7)
Crédit	85 % (42/17)
Droit	80 % (40/16)
Équitation	65 % (32/13)
Occultisme	20 % (10/4)
Persuasion	60 % (30/12)
Pister	65 % (32/13)
Sciences (pharmacologie)	35 % (17/7)
Trouver Objet Caché	65 % (32/13)

Langues

Arabe	85 % (42/17)
Anglais	90 % (45/18)
Turc	70 % (35/14)

Les personnages qui n'avaient que le score de base en *Équitation* et qui réussissent le jet d'ÉDU améliorent leur compétence de 20 %, les autres de 10 % seulement.
Pendant ce temps, les investigateurs peuvent visiter Le Caire s'ils le souhaitent.

Intermède
Si dans le groupe d'investigateurs actuel, il reste des personnages qui ont croisé la route de la Confrérie du Pharaon Noir au **chapitre VI**, la police souhaite toujours les entendre, et ce quel qu'ait été le dénouement.
Les investigateurs sont peut-être encore soupçonnés d'être mêlés d'une quelconque façon à l'histoire de Timothy Williams Cotten (sa mort ou sa disparition) ou sont considérés comme des témoins potentiels de cette histoire à dormir debout (s'il a survécu). Dans tous les cas, leur séjour dans la ville ravive l'intérêt du Britannique **Thomas Wentworth Russell**, chef de la police du Caire. Il est sur le point de monter une unité antidrogue et ne sait plus où donner de la tête. Il consacrera une demi-heure de son temps aux personnages en leur envoyant une invitation à prendre le thé, qu'il est impossible de refuser.
En fonction de la tournure des événements du **chapitre VI**, Thomas Wentworth Russell peut agir de façon amicale ou intimidante ; le Gardien est libre de moduler son comportement. Outre les questions concernant « l'affaire Timothy Williams Cotten », Thomas Wentworth Russell souhaite savoir ce que les investigateurs font au Caire ; ils peuvent tout aussi bien être des délinquants potentiels ou des yeux pour la Couronne. Il souhaite donc avoir un rapport précis des intentions des personnages jusqu'à leur départ d'Égypte. Il leur raconte ensuite, sourire aux lèvres, une anecdote personnelle, soulignant qu'il sait reconnaître les mensonges. « Voyez-vous, il y a eu cette manifestation d'étudiants arabes à cause d'un prétendu meurtre par un Britannique. Sans que personne ne s'en aperçoive, je tendis ma main droite dans laquelle je cachais une cigarette incandescente, et la posai sur la main du cadavre qui dépassait du cercueil. Le faux cadavre poussa un cri qui aurait pu réveiller les morts… » Il allume une cigarette et poursuit : « Mais assez parlé de moi, racontez-moi tout ! »
Après la conversation pendant laquelle les investigateurs n'ont aucune raison de cacher leurs recherches d'un tombeau de l'Égypte antique et leur intention de parler avec les Américains, Thomas Wentworth Russell se montre amical, mais déterminé, et leur intime de rester dans le cadre de la loi… qui sait ce qu'il veut dire par là…
Les investigateurs n'auront pas de problèmes avec la police dans ce chapitre ; cette rencontre sert de préparation pour le **chapitre XVII** lorsqu'ils reviendront au Caire.

Rencontres

Pendant leurs préparatifs, les investigateurs ont la possibilité de faire de nouvelles rencontres dans leur hôtel, que ce soit pendant les repas, le soir au salon ou au cours d'autres occasions.

Un Allemand en exil
À l'hôtel, les personnages remarquent, ne serait-ce qu'en raison de la situation un peu comique, un homme ressemblant à un officier allemand accompagné de deux serviteurs pygmées.
S'ils engagent la conversation, il se présente sous le nom de major a. D. von Maier (mensonge remarqué avec un test de *Psychologie*). Cet homme n'est pas très loquace ; il se décrit comme un officier sans peur et sans reproche. Il se rend compte à la réaction des investigateurs s'ils ont remarqué l'utilisation du faux nom et indique le cas échéant que dans les circonstances actuelles il redoute les ennemis politiques de sa belle patrie.
Dans l'idéal, il sera considéré comme un personnage secondaire grotesque, tout droit sorti d'un roman de Karl May, pour créer un épisode plaisant avec ses deux accompagnateurs avant que l'histoire ne reprenne son cours. Il termine toutes ses phrases par un puissant « Jawohl ! »
Un test de *Trouver Objet Caché* permet de distinguer les lettres *vL.* brodées sur son mouchoir. S'ils lui posent la question, il livre contrit son vrai nom et demande la discrétion la plus absolue « à cause de ses ennemis en Allemagne ».
Quant à ses accompagnateurs, il indique seulement qu'il les a « trouvés et gardés ». « Ces deux lascars sont très pratiques. Des serviteurs nés, croyez-moi. Jawohl ! »

Un égyptologue
Au bar de l'hôtel, ils peuvent également faire la connaissance de **George Andrew Reisner**, égyptologue américain. S'il a vent des projets des investigateurs, il tente d'engager la conversation. Des personnages un peu méfiants pourraient presque se sentir épiés, mais George n'a aucune arrière-pensée. Il souhaite seulement savoir ce que les investigateurs ont l'intention de faire pour leur procurer des conseils.

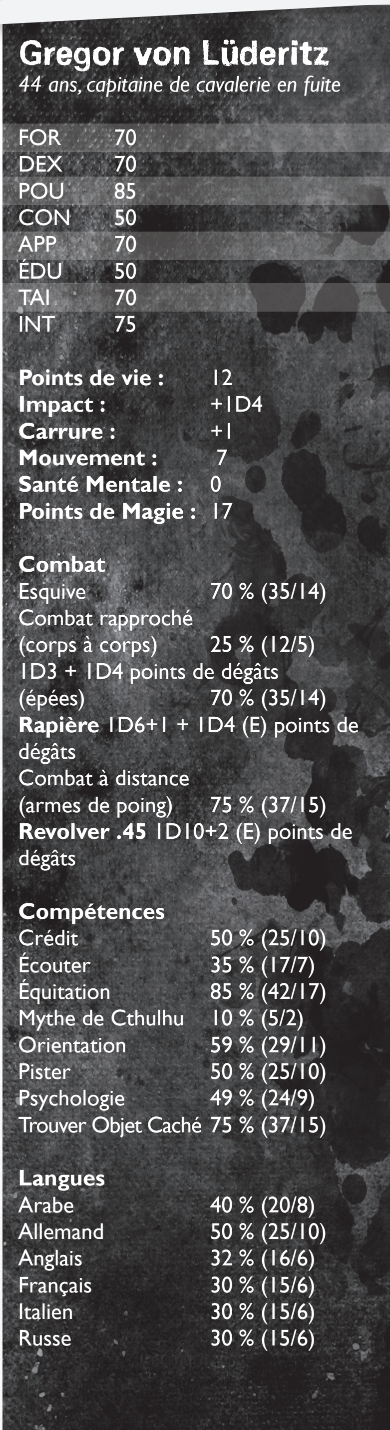


Le capitaine de cavalerie Gregor von Lüderitz et ses assistants souvent sous-estimés.

George Andrew Reisner est un expert en la matière et a déjà conduit des fouilles dans la nécropole de Naga-ed-Deir, à Gizeh, et en Nubie. Il avoue tout de même que cela remonte à plus de vingt ans, mais que les méthodes de travail n'ont pas fondamentalement évolué ; il est vraiment l'expert qu'il prétend être. Les investigateurs pourront constater que les deux Arabes ont préparé correctement leur escapade dans le désert.
La conversation peut s'orienter sur d'autres thèmes. George Andrew Reisner mentionnera au cours de la discussion qu'il est administrateur de la section arts égyptiens à Boston depuis 1910, bien qu'il passe la plus grande partie de l'année en Égypte. Si les investigateurs parlent des meurtres des enfants à Boston (**chapitre VII**), il devient pensif et indique qu'il se trouvait en Égypte au moment des faits et qu'il regrette de n'avoir rien pu faire.
Cette rencontre de moindre importance peut se révéler utile au **chapitre XVIII**.

Dans le désert

De bonne heure le matin, les investigateurs commencent leur chevauchée de quatre jours dans le désert. Une fois le Nil traversé, ils passent par les faubourgs de Gizeh, devant le sphinx mystérieux, et dans l'ombre des pyramides. Le trajet est parsemé de fouilles archéologiques et de camps de tous les pays. Sur l'un des sites, un grand mât en fer est érigé, mais les accom-



Gregor von Lüderitz

44 ans, capitaine de cavalerie en fuite

FOR	70
DEX	70
POU	85
CON	50
APP	70
ÉDU	50
TAI	70
INT	75

Points de vie : 12
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 7
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 17

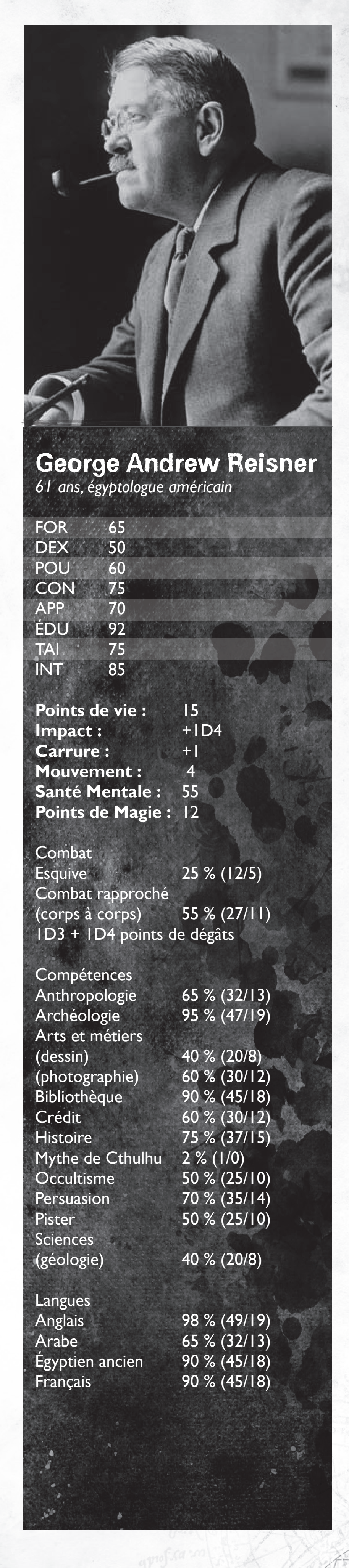
Combat
Esquive 70 % (35/14)
Combat rapproché (corps à corps) 25 % (12/5)
1D3 + 1D4 points de dégâts
(épées) 70 % (35/14)
Rapière 1D6+1 + 1D4 (E) points de dégâts
Combat à distance (armes de poing) 75 % (37/15)
Revolver .45 1D10+2 (E) points de dégâts

Compétences

Crédit	50 % (25/10)
Écouter	35 % (17/7)
Équitation	85 % (42/17)
Mythe de Cthulhu	10 % (5/2)
Orientation	59 % (29/11)
Pister	50 % (25/10)
Psychologie	49 % (24/9)
Trouver Objet Caché	75 % (37/15)

Langues

Arabe	40 % (20/8)
Allemand	50 % (25/10)
Anglais	32 % (16/6)
Français	30 % (15/6)
Italien	30 % (15/6)
Russe	30 % (15/6)



George Andrew Reisner

61 ans, égyptologue américain

FOR	65
DEX	50
POU	60
CON	75
APP	70
ÉDU	92
TAI	75
INT	85

Points de vie : 15
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 4
Santé Mentale : 55
Points de Magie : 12

Combat
Esquive 25 % (12/5)
Combat rapproché (corps à corps) 55 % (27/11)
1D3 + 1D4 points de dégâts

Compétences

Anthropologie	65 % (32/13)
Archéologie	95 % (47/19)
Arts et métiers (dessin)	40 % (20/8)
(photographie)	60 % (30/12)
Bibliothèque	90 % (45/18)
Crédit	60 % (30/12)
Histoire	75 % (37/15)
Mythe de Cthulhu	2 % (1/0)
Occultisme	50 % (25/10)
Persuasion	70 % (35/14)
Pister	50 % (25/10)
Sciences (géologie)	40 % (20/8)

Langues

Anglais	98 % (49/19)
Arabe	65 % (32/13)
Égyptien ancien	90 % (45/18)
Français	90 % (45/18)

pagnateurs des personnages ne savent pas dans quel but. S'ils y pensent à leur retour au Caire, ils apprendront que ces fouilles sont effectuées par la fondation Chandler, dont le nom leur est connu ; il s'agit d'une organisation d'intérêt public du même type que la fondation Ford, financée ici par NWI. L'utilisation du mât ne peut néanmoins être découverte que sur le site archéologique ; il sert d'ancrage pour les aéronefs.
Une fois dans le désert, les investigateurs devront supporter une chevauchée sous un soleil brûlant, dont la monotonie n'est interrompue que par des soucis de chameaux entêtés. Tous les jours, chaque investigateur doit faire un test de *Équitation* sous peine de se faire jeter à terre et de devoir rattraper sa monture. En cas de manque de *chance*, il subit 1D3 points de dégâts dans la chute.

Brigands du désert

Vers la fin de leur troisième jour dans le désert, le groupe remarque des cavaliers qui les observent depuis le haut d'une dune. Les guides des personnages identifient rapidement la bande (peut-être même un peu trop vite…) comme étant des brigands, les hommes d'un certain **Kemal** que toutes les caravanes de la région redoutent. Les guides descendent immédiatement de leur monture et demandent aux investigateurs de faire de même ; Kemal ne veut rien d'autre que les dépouiller et s'ils résistent, il les tuera.

Combat, fuite ou capitulation ?

Avec un test de *Idée*, l'un des investigateurs se souvient avoir entendu parler de ce Kemal. Cependant, ce gredin ne s'en prend a priori qu'aux voyageurs arabes, car il craint de trop gros problèmes avec les autorités s'il commence à molester les Occidentaux. Le fait qu'il veuille les attaquer contredit toutes ces informations. Hamid el Katif a effectivement demandé aux guides de se rendre rapidement à l'arrivée de Kemal (également payé par lui) afin de garder la vie sauve.
Kemal est accompagné par dix de ses meilleurs hommes, tous combattants hors pair, que ce soit à pied ou sur leur monture. Si l'un des investigateurs tente de dégainer une arme ou de fuir, un tir le fait culbuter, tue son chameau, ou pire si le Gardien veut prendre des mesures disciplinaires draconiennes.
Si un personnage tente réellement d'ouvrir le feu alors qu'il est encore sur son chameau, il constatera que la valeur de son attaque correspond au score le plus faible entre l'arme et sa compétence *Équitation*.

Les brigands du désert

Kemal dirige un groupe d'environ vingt brigands ; ils attaquent et pillent les caravanes qui traversent le désert. Il ne lève pas la main sur les étrangers afin de ne pas déclencher de problèmes de politique extérieure et de ne pas attirer l'attention des autorités sur lui. Il a la réputation d'être sans foi ni loi et de rarement tuer ses victimes dans l'espoir de pouvoir un jour les dépouiller à nouveau.

Kemal craint Hamid el Katif et n'est pas très enthousiaste à l'idée de lui servir d'homme de main ; tant qu'il y sera contraint, il exécutera néanmoins ses ordres. Si les investigateurs réussissent à lui parler ultérieurement (en *arabe*), il est possible de le *persuader* de se détourner de Hamid el Katif.

Les autres brigands sont fidèles à Kemal et sont prêts à donner leur vie pour lui.

Le plan morbide

En raison des événements sur Malte, la Confrérie est consciente de la présence de trouble-fêtes dont l'objectif est de lui mettre des bâtons dans les roues, en commençant par l'Égypte.

Lorsque les investigateurs contactent le professeur Galloway, Hamid el Katif reçoit l'ordre de se débarrasser de ces personnages indésirables en les emmenant dans la caverne de Nophru-Ka. Ils sont censés y mourir de faim et de soif s'ils ne sombrent pas dans la folie avant à cause des visions. De plus, cette solution présente l'avantage de ne pas devoir se débarrasser de leurs cadavres et en général, Hamid el Katif préfère ne pas avoir le sang d'Américains sur les mains.

Si les investigateurs ne se sont pas annoncés auprès du professeur Galloway, Hamid el Katif reste en dehors du jeu dans un premier temps, mais Gregor von Lüderitz prend les choses en main ; il a appris leurs préparatifs au Caire et compte bien leur tendre un piège.

Kemal

31 ans, brigand du désert

FOR	80
DEX	80
POU	75
CON	75
APP	85
ÉDU	55
TAI	60
INT	75

Points de vie : 13
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 9
Santé Mentale : 75
Points de Magie : 15

Combat
Esquive 75 % (37/15)
Combat rapproché (corps à corps) 80 % (40/16)
Poignard 1D8 + 1D4 points de dégâts
Combat à distance (armes de poing) 50 % (25/10)
Revolver .45 1D10+2 (E) points de dégâts
(fusils) 80 % (40/16)
Semi-automatique 30-06 2D6+4 (E) points de dégâts

Compétences
Discrétion 80 % (40/16)
Écouter 80 % (40/16)
Équitation (Méhariste) 95 % (47/19)
Grimper 80 % (40/16)
Occultisme 25 % (12/5)
Persuasion 80 % (40/16)
Pister 75 % (37/15)
Psychologie 65 % (32/13)
Sauter 80 % (40/16)
Trouver Objet Caché 75 % (37/15)

Langues
Anglais 25 % (12/5)
Arabe 55 % (27/11)
Italien 25 % (12/5)

Brigands du désert
35 ans, fidèles hommes de main

FOR	55
DEX	45
POU	50
CON	50
APP 4	0
ÉDU	35
TAI	55
INT	75

Points de vie : 10
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 8
Santé Mentale : 50
Points de Magie : 10

Combat
Esquive 22 % (11/4)
Combat rapproché (corps à corps) 65 % (32/13)
Poignard 1D8 points de dégâts
Combat à distance (fusils) 85 % (42/17)
Semi-automatique 30-06 2D6+4 (E) points de dégâts

Compétences
Équitation (Méhariste) 90 % (45/18)

Langues
Arabe 35 % (17/7)

Prisonniers
Kemal constitue les investigateurs prisonniers et les déleste de tous leurs objets de valeur. Il garde toutes les armes et autres éléments dont il peut tirer des gains, mais aussi les livres et autres documents, qu'il doit transmettre à Hamid el Katif. Il ligote les personnages et leur bande les yeux pour les conduire à bon port. Kemal suit les instructions à la lettre et laisse les guides s'enfuir pour rejoindre le camp du professeur Galloway.
Une fois les investigateurs entravés, ils sont contraints de marcher pendant quelques heures dans le désert, de monter sur un promontoire et de se glisser dans une anfractuosité de la roche. De l'autre côté, l'air est plus frais et les voix de leurs ravisseurs sonnent étrangement aux oreilles ; ils se trouvent apparemment dans un grand bâtiment ou dans une grotte.
S'ensuit un trajet relativement court avant que Kemal les arrête et leur retire leur bandeau. Ils sont dans une sorte de grotte, au bord d'un trou ; leurs liens sont coupés et ils sont jetés sans ménagement dans l'orifice. La dégringolade dans l'obscurité leur coûte 0/1D4 points de SAN.



La caverne de Nophru-Ka
Après une chute d'environ dix mètres, les investigateurs atterrissent relativement doucement sur un tas de sable. Ceux qui ratent leur jet sous *Sauter* à l'arrivée perdent 1D6 points de vie.
Dans la lumière ténue qui filtre depuis le haut, les investigateurs distinguent une pièce ronde d'un diamètre d'environ douze mètres. Sur ses parois, il semble y avoir eu un escalier pour entrer dans la grotte et la quitter, mais il s'est effondré depuis longtemps ; les blocs de pierre sont disséminés un peu partout. Elle se rétrécit comme une sorte d'entonnoir vers le haut ; les murs ne sont donc pas verticaux, mais inclinés, ce qui empêche toute tentative d'escalade sans matériel adéquat. Force est de constater que le couloir sombre qui plonge légèrement dans les entrailles de la Terre semble constituer la seule issue praticable.
Ce passage s'étend sur environ trois kilomètres, dans une obscurité impénétrable et stygienne, puis débouche sur la caverne faiblement éclairée de Nophru-Ka, lieu de culte ancestral de ce prêtre machiavélique et de ses adeptes fous. Si les personnages *écoutent* avec attention, ils perçoivent un léger sifflement monotone étrange, d'où provient également la source lumineuse.

La vision
Le passage débouche sur une grande chambre circulaire éclairée par des torches fixées au mur et dotée d'un autre tunnel similaire qui finit par mener hors de la caverne. À environ trente mètres, un homme vêtu comme à l'époque de l'Égypte antique est agenouillé dans une posture de supplique devant un autre homme. La personne qui se tient debout est de grande taille et sa peau est si sombre qu'elle semble presque noire ; malheureusement, le vacillement de la lumière des torches dissimule ses traits ainsi que ceux des silhouettes musculeuses qui se tiennent derrière lui, les bras croisés sur la poitrine. Le sifflement monotone semble provenir d'un balcon découpé dans la roche et situé juste au-dessus de ce mystérieux rassemblement.
Les deux hommes, l'un debout et l'autre agenouillé, chantent dans une langue étrange (un test de *Arabe* laisse supposer qu'il pourrait s'agir d'égyptien ancien, mais personne ne comprend la teneur des paroles). Assister à cette scène éveille de vieux souvenirs génétiques contenus dans les cellules des investigateurs, ce qui améliore leurs connaissances en *Mythe de Cthulhu* de 1D6% tout en entraînant une perte de Santé Mentale équivalente. Cet effet est inévitable.
À l'apogée de cette scène, les deux silhouettes restées un peu en retrait s'avancent et les investigateurs perdent alors 0/1D6 points de SAN à la vue de ces hommes à tête de crocodile ! À ce moment, les torches s'éteignent subitement et la caverne est plongée dans l'obscurité la plus totale. Si les investigateurs tentent d'influer sur le cours des événements, les torches s'éteignent immédiatement et la vision s'interrompt.

« Mais qu'est-ce que c'était ? »
La scène à laquelle ils ont assisté est due à un résidu psychique laissé par les nombreux adorateurs qui venaient ici en l'honneur de leurs sombres dieux (conclusion possible uniquement avec un test de *Mythe de Cthulhu*).
Une fois les torches éteintes, il faut quelques minutes aux investigateurs pour que leurs yeux s'habituent à l'obscurité ; ils voient ensuite une lueur bleue phosphorescente émise par des traces de cristaux inclus dans les parois de la caverne. Elle a été activée par la lumière immatérielle des torches et s'estompe au bout de trente minutes environ.
Les investigateurs ne voient plus au-

cune trace de la cérémonie à laquelle ils viennent d'assister, mais un test de *Escalade* leur permettra de monter jusqu'au balcon. Une niche contenant une statue de pierre noire s'y trouve ; c'est un sphinx sans visage de presque deux mètres de long, recouvert de hiéroglyphes. Un test de *Mythe de Cthulhu* révèle qu'il s'agit de l'une des nombreuses représentations de Nyarlathotep. Ceux qui savent lire les *Hiéroglyphes* reconnaissent le sortilège *Appeler/Congédier la Bête* et peuvent l'apprendre s'ils le souhaitent avec un test de *Idée*.

La sortie
Le deuxième tunnel, long de 300 mètres, donne sur le flanc d'une dune. Les investigateurs ne disposant d'aucune autre solution commenceront certainement à creuser à la main. Leurs efforts ne seront pas vains, car une tempête de sable se lève peu après et débloque l'ouverture ; quinze minutes plus tard, ils sont libres !
Le passage est étroit, et après leur sortie, le vent qui remodèle sans cesse le paysage dissimule l'endroit d'où ils viennent ; ils sont complètement perdus. La situation n'est cependant pas désespérée ; ils se trouvent à quelques kilomètres du camp du professeur Galloway. Le premier jour, leurs recherches seront vaines, mais ensuite, le personnage au POU le plus élevé peut faire chaque jour un test extrême sous POU. En cas de réussite, ils trouvent le camp. En cas d'échec, chaque personnage subit un point de dégât, voire 1D6 points s'il rate le test supplémentaire sous CON. Si, au bout de quatre jours, ils n'ont toujours pas trouvé le camp, un groupe de recherche envoyé par le professeur les découvre. Les points de vie perdus sont regagnés à raison d'un par jour de repos complet.

Le camp de l'expédition Galloway

Si les investigateurs arrivent au camp par leurs propres moyens, ils découvriront son emplacement en raison d'étranges gémissements provenant de l'autre côté d'une grande dune. Une réussite d'*Anthropologie* (un dé de bonus) révèle qu'ils entendent l'appel à la prière déformée par le vent. Sans cette information, les personnages devront rassembler tout leur courage pour oser jeter un œil au-dessus de la dune.
L'étroite vallée qu'ils peuvent observer comprend un groupe de trente à quarante musulmans agenouillés, le regard dirigé vers l'Est (La Mecque). Un peu plus loin, ils distinguent des tentes et trois hommes en kaki qui discutent avec un grand Arabe barbu ; il s'agit du professeur Galloway, de ses deux étudiants et de Hamid el Katif. Les environs immédiats sont parsemés d'une demi-douzaine de chantiers. Un véhicule chenillé portant l'inscription *Miskatonic University* est garé dans le camp et des tentes ont été installées à contrevent sur l'autre versant, et des chameaux y sont attachés.
Tout le monde est surpris de voir apparaître les investigateurs puisque les guides ont déclaré qu'ils avaient été enlevés par Kemal, mais le plus étonné reste Hamid el Katif, ce que les investigateurs constatent avec un test de *Psychologie*. Le groupe est conduit à la tente qui avait été préparée pour eux, et on leur prodigue soins et nourriture.

Professeur Ronald Galloway
Le professeur Galloway est un égyptologue de renommée internationale. La cinquantaine, il est solide, le visage buriné par toutes ces années passées sur le terrain. C'est une personne très cartésienne et il est difficile de le faire changer rapidement de point de vue. Il n'est pas très intéressé par les histoires de monstres et de société secrète ; en tout cas pas *avant* d'être passé par le tombeau de Nophru-Ka.
Si le professeur Galloway survit à ce scénario, il pourra apporter une aide précieuse aux personnages par la suite. Il a la réputation d'être foncièrement honnête et a établi de nombreux contacts dans les universités et gouvernements du monde entier. Si les investigateurs souhaitent obtenir quelque chose, ils pourront bénéficier de l'appui du professeur.

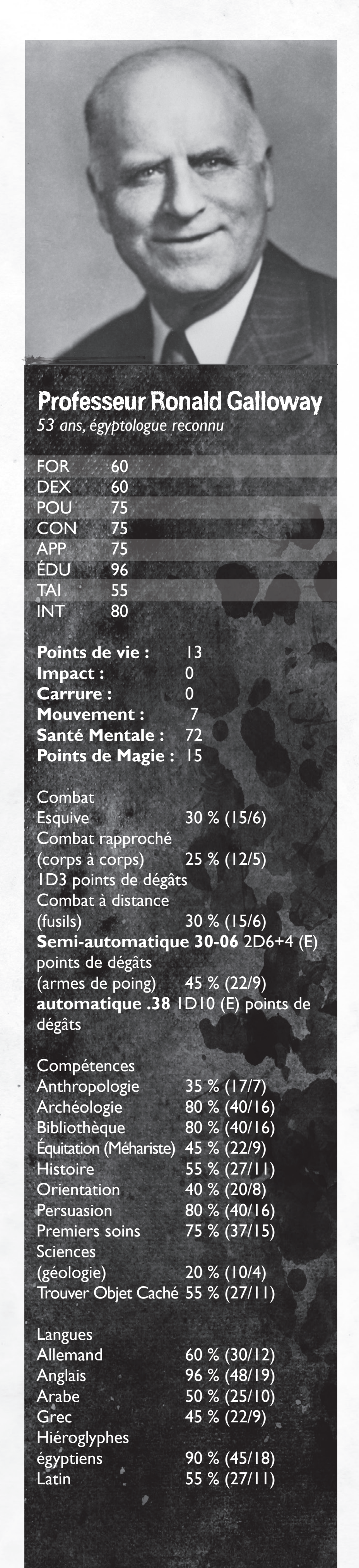
Le professeur et l'esquisse
La carte indiquant la position du tombeau de Nophru-Ka n'est certainement plus en possession des investigateurs, mais aux mains de Hamid el Katif. Cependant, s'ils l'ont bien étudiée, ils n'auront aucun mal à s'en souvenir dans les moindres détails.
Si les personnages partagent leurs informations avec le professeur Galloway, il se montre intéressé, mais en désaccord sur la localisation. Des années de recherche et d'études l'ont convaincu que son objectif est proche. Il indique également que Hamid el Katif le conforte dans ses opinions ; ce dernier travaille depuis longtemps avec lui et dispose de connaissances étendues de la culture de l'Égypte ancienne et de la région.
Selon les informations des investigateurs, le tombeau se trouve à environ quinze kilomètres au nord du camp. L'un des personnages doit *persuader* le professeur de porter l'opération là-bas et de déplacer le camp. En cas de réussite, il admettra que les investigateurs ont pu découvrir quelque chose d'intéressant et leur suggérera d'emmener l'un de ses deux étudiants ainsi qu'une demi-douzaine de terrassiers pour approfondir les recherches.



Le camp

Véhicule chenillé
C'est un véhicule diesel à huit places capable de franchir la plupart des terrains et se déplaçant deux fois plus vite qu'un chameau. Malheureusement, il est tombé en panne il y a quelque temps et n'est plus utilisable. Quelques heures de travail et un test de *Mécanique* suffiront à le remettre en ordre de marche. Dans la tente à côté, ils trouveront des pièces de rechange et du carburant.

Tente à provisions
Outre le carburant et les pièces de rechange pour le véhicule, cette tente



Professeur Ronald Galloway
53 ans, égyptologue reconnu

FOR	60
DEX	60
POU	75
CON	75
APP	75
ÉDU	96
TAI	55
INT	80

Points de vie : 13
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 7
Santé Mentale : 72
Points de Magie : 15

Combat
Esquive 30 % (15/6)
Combat rapproché (corps à corps) 25 % (12/5)
1D3 points de dégâts
Combat à distance (fusils) 30 % (15/6)
Semi-automatique 30-06 2D6+4 (E) points de dégâts
(armes de poing) 45 % (22/9)
automatique .38 1D10 (E) points de dégâts

Compétences
Anthropologie 35 % (17/7)
Archéologie 80 % (40/16)
Bibliothèque 80 % (40/16)
Équitation (Méhariste) 45 % (22/9)
Histoire 55 % (27/11)
Orientation 40 % (20/8)
Persuasion 80 % (40/16)
Premiers soins 75 % (37/15)
Sciences (géologie) 20 % (10/4)
Trouver Objet Caché 55 % (27/11)

Langues
Allemand 60 % (30/12)
Anglais 96 % (48/19)
Arabe 50 % (25/10)
Grec 45 % (22/9)
Hiéroglyphes égyptiens 90 % (45/18)
Latin 55 % (27/11)

contient de la nourriture, du matériel pour les fouilles archéologiques et une caisse de vingt-quatre bâtons de dynamite ainsi que leurs mèches conservées séparément.

La tente du professeur Galloway
Hormis les livres et autres documents, il conserve, rangés sous sa couchette, deux fusils 30-06 ainsi que des munitions. Jusqu'ici, il n'a pas eu besoin de s'en servir. Il porte toujours sur lui un revolver calibre 38.

La tente de Hamid el Katif
Sur l'autre versant, près des tentes des ouvriers, se trouve celle de Hamid el Katif, un peu plus vaste. Si les investigateurs ont l'occasion de la fouiller, ils découvriront tous les ouvrages et documents volés par Kemal, y compris l'esquisse du tombeau de Nophru-Ka (réussite de *Trouver Objet Caché* avec un dé bonus). Tous les papiers sont mélangés et ils peuvent dénicher deux lettres en arabe, l'une portant un cachet de Klausenburg et l'autre du Caire.
L'*Aide de jeu n°32* (page 59) est sans nul doute la plus ancienne, car les bords ont déjà jauni. Le dessin étrange dans le texte est clairement une représentation des pléiades pour celui qui s'y connaît en *Sciences (astronomie),* Celaeno étant bien soulignée. Une fiole de *Breuvage de l'Espace* ainsi qu'une pierre dotée d'un *Signe des Anciens* accompagnent la lettre.
L'*Aide de jeu n°33* (page 60) est vraisemblablement plus récente et est accompagnée de deux parchemins en arabe. L'un des deux contient le sortilège *Appeler/Congédier la Bête* et l'autre décrit une sorte de signe de protection, une suite de gestes de la main, sans aucune autre explication.

La tente des étudiants
Les deux jeunes hommes, **Lawrence Daniels** et **Richard McFarland**, étudient à l'Université Miskatonic et sont enthousiasmés par la perspective de leurs recherches auprès du professeur Galloway.
Lawrence étudie depuis quatre ans à l'Université Miskatonic et rassemble au cours de cette expédition de quoi écrire sa thèse.
Richard est le doctorant préféré de Galloway. Il est grand et robuste et ne recule pas devant une altercation physique. Il dispose dans sa tente d'un revolver calibre 45, mais ne le porte pas dans le camp.

Les tentes des terrassiers
Elles ne recèlent rien d'important. Les terrassiers ont été engagés par Hamid el Katif, mais aucun d'entre eux n'est impliqué dans ses plans. Ils savent néanmoins que c'est un homme dont ils doivent se méfier. Peu sont ceux qui accepteront de parler de lui aux investigateurs, mais si un personnage arrive à les *persuader* en *arabe*, il apprendra que Hamid a été vu tard dans la nuit avec un homme étrange (Kemal). Un autre jet sous *Persuasion* avec un autre terrassier permettra d'obtenir une localisation approximative de la cachette de Kemal, à cinq ou dix kilomètres à l'ouest de l'oasis qui les approvisionne en eau.

Autres tentes
Il y a d'autres tentes dans le camp, mais elles ne présentent aucun intérêt.

Le tombeau de Nophru-Ka

Le site indiqué par la carte des investigateurs se trouve à une quinzaine de kilomètres au nord du camp. Pour s'y rendre, il faut quatre heures à dos de chameau ou deux heures avec le véhicule chenillé. Une fois le camp monté, il faut déterminer l'emplacement exact pour les fouilles. Pour cela, toutes les personnes présentes font chaque jour un jet d'*Archéologie* et *Trouver Objet Caché* (les compétences des terrassiers sont à 25 % pour les deux). Si quelqu'un réussit les deux tests, le tombeau est découvert, et Lawrence se met en route avec deux terrassiers afin d'en informer le professeur. Une fois la découverte annoncée, Ronald Galloway s'y précipite avec Hamid el Katif et quelques terrassiers pendant que Lawrence et Richard s'occupent de lever le camp pour le déplacer vers le nord.

Horreurs nocturnes
Chaque nuit que les investigateurs passent avec leur petit groupe à proximité du tombeau, ils subissent l'attaque d'1D6 byakhee(s) invoqué(s) par Hamid el Katif. Ses ordres sont cependant trop imprécis pour permettre un assassinat ciblé des personnages. Les « hommes du camp » sont donc attaqués avec circonspection et à la vitesse de l'éclair. Les créatures s'attaquent soit à des membres de l'expédition un peu en marge du camp ou aux tentes. Lorsque tout est calme, les byakhees déchirent une tente, se repaissent de leurs occupants et disparaissent aussi vite qu'elles sont venues. À l'arrivée du professeur Galloway et d'Hamid, les attaques nocturnes cessent. En attendant, les investigateurs peuvent avoir quelques difficultés à conserver leurs terrassiers en vie.

Lawrence Daniels

21 ans, étudiant en archéologie

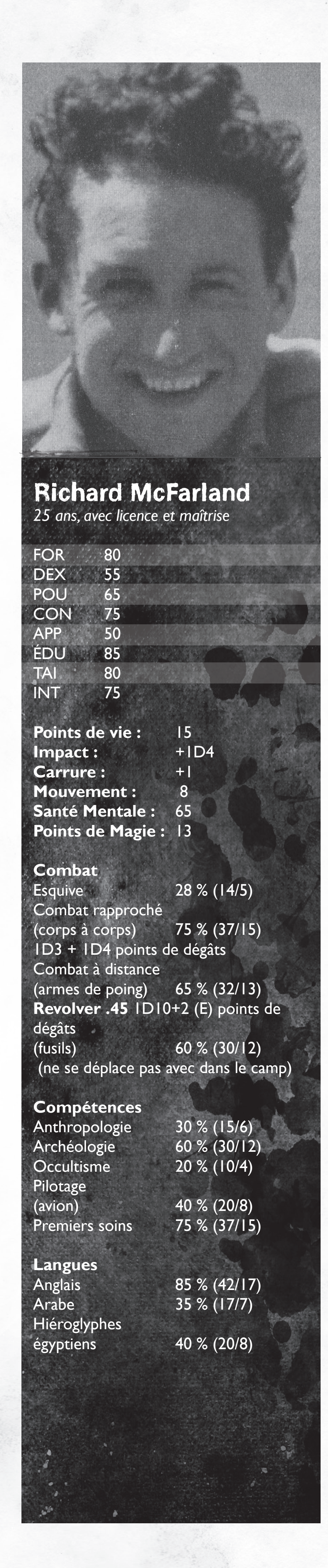
FOR	50
DEX	70
POU	60
CON	45
APP	50
ÉDU	75
TAI	50
INT	75

Points de vie : 9
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 8
Santé Mentale : 60
Points de Magie : 12

Combat
Esquive 35 % (17/7)
Combat rapproché (corps à corps) 25 % (12/5)
1D3 points de dégâts

Compétences
Anthropologie 25 % (12/5)
Archéologie 45 % (22/9)
Bibliothèque 55 % (27/11)

Langues
Anglais 75 % (37/15)
Arabe 15 % (7/3)
Hiéroglyphes égyptiens 25 % (12/5)



Richard McFarland

25 ans, avec licence et maîtrise

FOR	80
DEX	55
POU	65
CON	75
APP	50
ÉDU	85
TAI	80
INT	75

Points de vie : 15
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 8
Santé Mentale : 65
Points de Magie : 13

Combat
Esquive 28 % (14/5)
Combat rapproché (corps à corps) 75 % (37/15)
1D3 + 1D4 points de dégâts
Combat à distance (armes de poing) 65 % (32/13)
Revolver .45 1D10+2 (E) points de dégâts
(fusils) 60 % (30/12)
(ne se déplace pas avec dans le camp)

Compétences
Anthropologie 30 % (15/6)
Archéologie 60 % (30/12)
Occultisme 20 % (10/4)
Pilotage (avion) 40 % (20/8)
Premiers soins 75 % (37/15)

Langues
Anglais 85 % (42/17)
Arabe 35 % (17/7)
Hiéroglyphes égyptiens 40 % (20/8)

Hamid el Katif

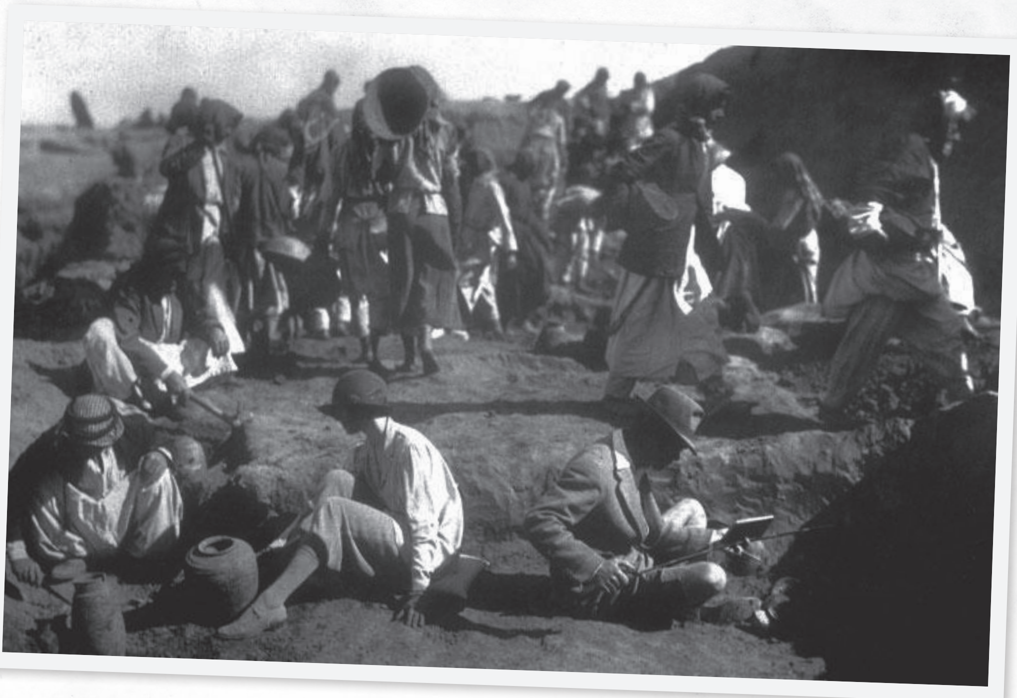
Hamid el Katif est grand et élancé ; sa barbe blanchit déjà et il plisse souvent un œil pour fixer son interlocuteur avec l'autre, ce qui lui donne un air menaçant. Cela fait des années qu'il travaille pour la Confrérie, mais c'est la mission la plus importante qui lui a été confiée jusqu'à présent. Gregor von Lüderitz aurait préféré une autre personne pour cette opération délicate, mais il était le seul homme disponible. Les craintes du capitaine de cavalerie sont fondées au vu de son échec faire disparaître les investigateurs. Cependant, Hamid est un adepte fidèle et s'il survit à ce scénario, il sera à nouveau aux côtés de la Confrérie pour le Jour de la Bête au **chapitre XVIII**.

Hamid affirme être copte et ne prend pas part aux cérémonies musulmanes. Il est le contremaître de Ronald Galloway depuis le début des fouilles et il a déjà collaboré avec lui par le passé. Pour le professeur, c'est un homme étrange, mais il respecte ses connaissances et son mystérieux pouvoir de localisation des sites archéologiques mal connus. Ronald Galloway place toute sa confiance en Hamid el Katif et ne se retournera pas contre lui à moins qu'il soit confronté à des preuves indéniables. Les terrassiers craignent Hamid et n'ont aucune idée de ses réelles intentions.

Si le double jeu de Hamid est démasqué, il fuit jusqu'au repère de Kemal avec ses deux hommes de main et attend que les investigateurs se trouvent dans le tombeau pour exécuter son contrat. Si le danger est trop important, il conjure éventuellement un vampire stellaire ou un byakhee qui peut l'éloigner ou l'emmener à Celaeno.

Les hommes de main de Hamid el Katif

Ces deux terrassiers arabes travaillent directement pour Hamid, bien que personne dans le camp ne le sache. Ce sont des tueurs impitoyables qui obéiront à Hamid jusqu'à ce que leur vie soit menacée ; à ce moment, ils l'abandonneront et fuiront. Ils ignorent l'implication de Hamid dans un culte secret.



Hamid el Katif
37 ans, terrassier peu digne de confiance

FOR	70
DEX	75
POU	60
CON	70
APP	45
ÉDU	35
TAI	65
INT	50

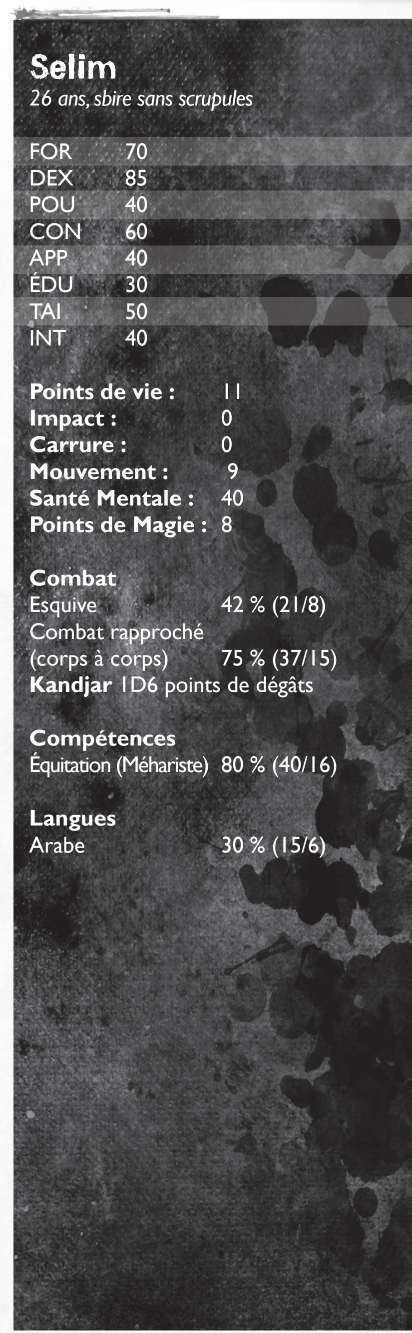
Points de vie : 13
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 9
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 12

Combat
Esquive 75 % (37/15)
Combat rapproché (corps à corps) 75 % (37/15)
Kandjar 1D6 + 1D4 points de dégâts
Combat à distance (armes de poing) 35 % (17/7)
Revolver .32 1D8 (E) points de dégâts

Compétences
Archéologie 20 % (10/4)
Discrétion 80 % (40/16)
Équitation (Méhariste) 85 % (42/17)
Grimper 60 % (30/12)
Mythe de Cthulhu 40 % (20/8)
Occultisme 50 % (25/10)
Persuasion 65 % (32/13)
Pister 20 % (10/4)

Langues
Anglais 30 % (15/6)
Arabe 50 % (25/10)

Sortilèges
Invoquer/Contrôler un byakhee, Invoquer/Contrôler un vampire stellaire, Terrible Malédiction d'Azathoth, Appeler/Congédier la Bête, Signe de Conjuration



Selim
26 ans, sbire sans scrupules

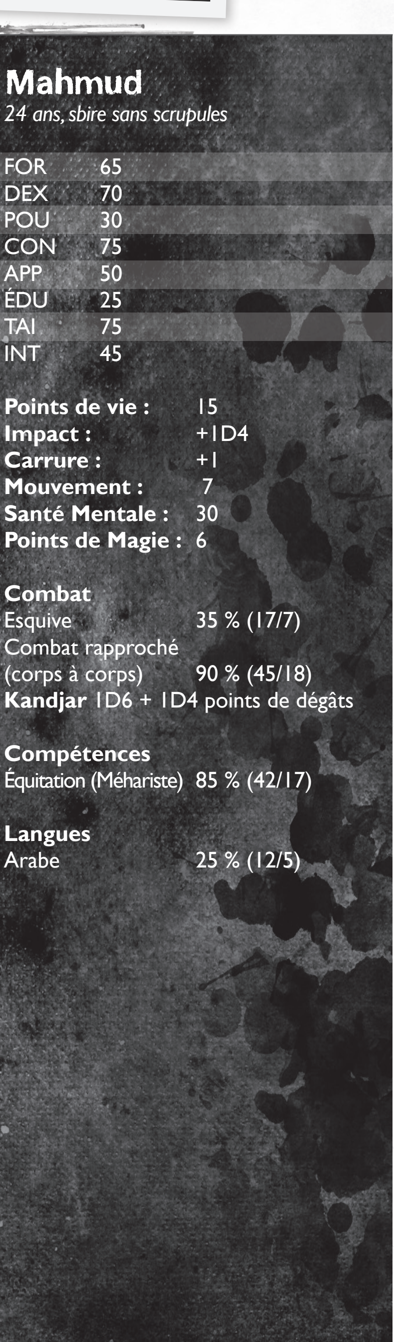
FOR	70
DEX	85
POU	40
CON	60
APP	40
ÉDU	30
TAI	50
INT	40

Points de vie : 11
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 9
Santé Mentale : 40
Points de Magie : 8

Combat
Esquive 42 % (21/8)
Combat rapproché (corps à corps) 75 % (37/15)
Kandjar 1D6 points de dégâts

Compétences
Équitation (Méhariste) 80 % (40/16)

Langues
Arabe 30 % (15/6)



Mahmud
24 ans, sbire sans scrupules

FOR	65
DEX	70
POU	30
CON	75
APP	50
ÉDU	25
TAI	75
INT	45

Points de vie : 15
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 7
Santé Mentale : 30
Points de Magie : 6

Combat
Esquive 35 % (17/7)
Combat rapproché (corps à corps) 90 % (45/18)
Kandjar 1D6 + 1D4 points de dégâts

Compétences
Équitation (Méhariste) 85 % (42/17)

Langues
Arabe 25 % (12/5)



Le tombeau

Une fois que Ronald Galloway rejoint le groupe, des fouilles systématiques et très professionnelles commencent. En vingt-quatre heures, des marches et de grandes portes de pierre apparaissent. Le sable qui bloque l'entrée est étonnamment meuble, comme s'il ne se trouvait pas ici depuis très longtemps d'un point de vue géologique et archéologique (*Sciences (géologie)*).

Une grande déception parcourra les membres de l'équipe lorsqu'ils découvrirent que le sceau d'argile qui scellait la porte avait été brisé, signe que des pilleurs de tombes étaient déjà passés par là (les investigateurs ne peuvent pas se douter que le baron Hauptmann s'est rendu dans le tombeau de Nophru-Ka en 1896 afin de se procurer quelques objets nécessaires aux plans de la Confrérie).

Une fois la porte ouverte, la poussière s'étant un peu dissipée grâce à un courant d'air, le groupe avance pour se retrouver sur un petit palier en haut d'un escalier. Les marches sont recouvertes d'une épaisse couche de poussière, mais on peut y voir des traces de pas récentes, pour être plus précis, des traces de bottes contemporaines. Celui qui dispose de la compétence *Pister* remarque aussi quatre traces qui entrent, mais trois seulement qui sortent.

En bas de l'escalier, un corridor d'environ douze mètres de long est fermé par une autre porte de pierre. Au centre, le passage présente deux profondes niches, une de chaque côté, dans lesquelles se trouve un sarcophage de pierre sans ornement. Ils ne semblent pas avoir été touchés, car ils sont encore recouverts d'une épaisse couche de poussière et leur couvercle est scellé par une substance verte semblable à de la cire. Les sceaux sur la porte ont été brisés et elle s'ouvre sans difficulté.

Byakhee

	#1	#2	#3	#4	#5	#6
FOR	35	70	90	60	99	105
DEX	60	70	60	90	70	60
POU	55	60	55	70	35	50
CON	85	55	65	50	60	75
APP	0	0	0	0	0	0
ÉDU	0	0	0	0	0	0
TAI	60	90	99	65	60	70
INT	40	20	55	70	55	60
Points de vie :	**14**	**14**	**16**	**11**	**12**	**14**
Impact :	**0**	**+1D4**	**+1D6**	**+1D4**	**+1D4**	**+1D6**
Carrure :	**0**	**+1**	**+2**	**+1**	**+1**	**+2**
Mouvement :	**5/16 en volant**					
Santé Mentale :	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**
Points de Magie :	**11**	**12**	**11**	**14**	**7**	**10**

Combat
Attaques par round : 2
Options de combat rapproché :
Un byakhee frappe avec ses deux serres simultanément ou se précipite sur sa victime pour lui infliger de terribles blessures.
Mordre et serrer (manœuvre) : Si la morsure atteint son but, le byakhee reste accroché à sa proie et commence à lui sucer le sang. Cette succion absorbe alors 3D10 points de FOR par round, jusqu'à ce que mort s'ensuive (quand la FOR tombe à 0). La victime du byakhee a droit à un test opposé de FOR pour échapper à ce sort funeste. Habituellement, la chose ne lâche pas sa proie d'elle-même. Un byakhee ne peut immobiliser qu'une victime à la fois. Les survivants récupèrent leur sang (et les points de FOR afférents) en se reposant ou par transfusion sanguine, dans la limite de 1D10+5 points par jour.
Combat rapproché 55 % (27/11) 1D6 + Impact points de dégâts
Mordre et serrer (manœuvre) 1D6 points de dégâts + 3D10 points de FOR (succion du sang) (une seule victime)

	#1	#2	#3	#4	#5	#6
Esquive	**30 % (15/6)**	**35 % (17/7)**	**30 % (15/6)**	**45 % (22/9)**	**35 % (17/7)**	**30 % (15/6)**

Protection
2 points de fourrure et de peau semblable à du cuir

Pouvoirs distinctifs
Vol : Un byakhee peut voler au travers de l'espace interstellaire en transportant un passager, pourvu que ce dernier soit protégé du vide et du froid par un sort ou une potion appropriés (comme le *Breuvage de l'Espace*).

Compétences
Écouter 50 % (25/10)
Trouver Objet Caché 50 % (25/10)

Perte de Santé Mentale
Voir un byakhee peut faire perdre 1/1D6 SAN.


5m
LE TOMBEAU
DE NOPHRU-KA

La dernière demeure

En ouvrant les portes, les investigateurs découvrent le lieu de repos éternel de Nophru-Ka, où ses disciples l'ont placé avec les quelques trésors qu'ils avaient pu sauver. Bien qu'il y ait de nombreuses traces dans la poussière, rien ne semble avoir été touché. Le cadavre d'un homme vêtu à la manière arabe est étendu au sol, juste à côté du sarcophage de Nophru-Ka.

Un examen du corps révèle que sa nuque a probablement été brisée par un tir de fusil ; des morceaux de tissus séchés sont encore collés sur une paroi proche. La pièce de monnaie la plus récente qu'il porte sur lui date de 1895 et le corps s'est partiellement momifié dans l'atmosphère sèche du tombeau.

Les murs sont couverts de hiéroglyphes gravés à la hâte ; celui qui dispose de cette compétence remarque qu'il s'agit du récit de la vie de Nophru-Ka (voir l'introduction dans le premier tome de la campagne). Il faut environ deux semaines pour tout traduire.

Un examen rapide du contenu du tombeau par les membres de l'équipe archéologique révèle que les pilleurs n'ont pas fait de dégâts. Il manque uniquement l'un des vases canopes (contenant le foie) et possiblement quelques parchemins. Le vase canope a été pris par Lang-Fu pour conjurer l'esprit de Nophru-Ka pendant que le baron Hauptmann s'emparait des documents nécessaires pour le Jour de la Bête. Plus tard, le baron put constater qu'il serait extrêmement fâcheux que certains extraits du *Livre d'Eibon* tombent dans de mauvaises mains. Ils se trouvent effectivement dans le tombeau et décrivent le sortilège *Commander à un dhole*. C'est le document que Hamid el Katif doit subtiliser ou détruire pour que les investigateurs ne puissent pas s'en emparer.

Les momies

Si le groupe ouvre les portes de la chambre funéraire sans avoir exécuté au préalable le *Signe de Conjuration* (celui décrit sur le parchemin de Hamid el Katif), deux sentinelles sont averties de la présence d'intrus et sorte de leur sommeil millénaire. Le premier signe de leur réveil est l'écho de la chute des couvercles de leurs sarcophages au sol. Les deux momies sortent de leur cercueil et avancent vers le groupe en oscillant dans la poussière tourbillonnante. Les yeux plissés, les investigateurs pourront distinguer des têtes de crocodiles posées sur des corps humains.

Ces êtres leur sont déjà apparus dans la vision de la caverne de Nophru-Ka ; ces humains extrêmement musclés dont le cou est surmonté d'une tête de crocodile aux dents tranchantes comme des lames de rasoir ont été enterrés avec le corps du prêtre pour protéger ses restes.

Ces momies ne sont pas drapées, mais très bien conservées, leur peau ayant séché jusqu'à devenir une sorte de cuir épais à l'odeur piquante d'étranges épices et de mort. Les momies sont des hommes décapités sur lesquels des têtes de crocodile ont été grossièrement cousues. Ces créatures sont animées par la magie et disposent toutes deux des mêmes attributs et caractéristiques.

Dès que les jets de SAN ont été effectués et que le groupe se retrouve confronté aux momies, Hamid el Katif profite de la confusion générale pour tenter de subtiliser le parchemin et le cacher sous ses



Signe de Conjuration

Il s'agit d'un geste particulier de la main qui doit être fait à l'intérieur du tombeau de Nophru-Ka avant d'ouvrir les portes de la salle intérieure. Si le *Signe* est fait correctement, les gardes ne sortent pas de leur sommeil. Dans le cas contraire, ils sortent de leurs cercueils pour tuer les intrus. Si les gardes sont éveillés, ils laissent passer indemne tous ceux qui exécutent le *Signe*, mais ils ne retourneront dans leur sarcophage que si les portes de la salle intérieure sont fermées et qu'un autre signe spécifique leur est adressé. Ils retournent alors et attendent les prochains visiteurs.

La tentative d'exécution du *Signe de Conjuration* coûte un point de magie, qu'elle soit réussie ou non.

vêtements. Il réussit à le faire discrètement avec un test de DEX et tente de fuir le tombeau en utilisant le *Signe de Conjuration* pour passer sans danger près des momies. Si les investigateurs le surprennent, ils réussissent à imiter son geste en réussissant un test extrême en INT et peuvent le poursuivre.

Une fois hors du tombeau, Hamid el Katif rejoint deux de ses hommes de main qui l'attendent avec des chameaux pour l'emmener à la cachette de Kemal. S'il est capturé par les investigateurs, il préférera détruire le parchemin plutôt que de les laisser s'en emparer.

Conclusion

Ce chapitre livre certes de nombreuses informations concernant les activités de la Confrérie, mais la découverte du tombeau de Nophru-Ka, aussi grandiose soit-elle pour les archéologues, laisse les investigateurs dans une impasse, ou tout au plus avec le sortilège *Commander à un dhole* et le récit de Nophru-Ka. S'ils retournent dans la caverne, ils auront la même vision que la première fois, si le Gardien le souhaite.

Si Ronald Galloway est vivant à la fin du scénario, il retourne à l'Université Miskatonic pour analyser et évaluer ses trouvailles.



Momies à tête de crocodile

Gardiens du tombeau

FOR	105
DEX	35
POU	75
CON	80
APP	0
ÉDU	0
TAI	75
INT	40

Points de vie : 15
Impact : +1D6
Carrure : +2
Mouvement : 6
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 15

Combat

Attaques par round : 2
Options de combat rapproché :
Elles disposent des mêmes options d'attaques à mains nues que n'importe quel humanoïde et peuvent bien entendu mordre.

Esquive 18 % (9/3)
Combat rapproché 80 % (40/16)
1D10 + 1D6 points de dégâts

Protection

2 points de peau semblable à du cuir.
Les armes perforantes ne sont pas très efficaces (demi-dégâts).

Compétences

Discrétion 50 % (25/10)

Perte de Santé Mentale

Voir une momie à tête de crocodile peut faire perdre 1/1D8 SAN.

À la fin du chapitre XII…

Les investigateurs n'ont débouché sur rien de concret. À ce moment de la campagne, il est possible de s'interrompre et d'intercaler d'autres scénarios et aventures.

Si les investigateurs n'ont toujours pas visité la bibliothèque de Celaeno, il serait peut-être pertinent de pousser les joueurs à le faire.

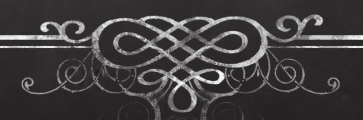
Sinon, il est bien sûr possible de passer directement au chapitre suivant, avec les mêmes personnages ou un groupe reconstitué.

chapitre XIII

Les montagnes de la Lune



Où les investigateurs sont pris au milieu de conflits de natures très diverses…



Investigation	3/5
Action	3/5
Exploration	3/5
Interaction	3/5
Mythe	3/5
Style de jeu	Investigation occulte
Difficulté	Éprouvés
Durée estimée	6-8h
Nbre de joueurs	3-5
Types de personnages	Tout type d'investigateur
Époque	Juin 1929

Chronologie

Ce scénario s'adresse aux investigateurs qui ne sont pas en Égypte. Il peut être intéressant de prendre ceux qui n'ont pas (ou peu) participé aux scénarios du livre 2. Il faut tout de même que l'un d'entre eux connaisse Irene LeMond pour pouvoir contacter les autres personnages. Des investigateurs ayant participé aux **chapitres II** et **III** pourraient également être utiles ; si au moins un d'entre eux est bilingue et parle espagnol, c'est encore mieux.

Implication des investigateurs

Les investigateurs qui ont fait le **chapitre IV** reçoivent une nouvelle retranscription d'un rêve de Paul LeMond, les menant sur une nouvelle piste au Pérou.

En quelques mots

Les investigateurs se trouvent confrontés à des événements étranges qui semblent graviter autour des activités de NWI au Pérou. Leur voyage les amène au comptoir commercial de Huancucho. Ils peuvent alors discuter avec la population locale ou les employés de NWI, et même avoir un premier contact avec le chef des révolutionnaires. Des recherches au camp des mineurs leur apprend qu'une substance appelée *Blue John* est expédiée à Sans Francisco pour un certain Lang-Fu, et qu'Edward Chandler, le grand patron de NWI, connaît visiblement bien le Mythe. Rapidement, ils vont avoir à faire avec des indigènes adorateurs de Yig, qui craignent l'accomplissement d'une prophétie ancestrale, et des révolutionnaires agressifs, qui savent qu'il se passe des choses anormales avec des créatures venues d'ailleurs. Entre Nyarlathotep, Yig, des fungi de Yuggoth, un Fils de la Terreur, des mineurs méfiants, des indigènes inquiets, des révolutionnaires hostiles et l'armée péruvienne, les investigateurs vont-ils réussir à éviter que tout cela ne finisse en bain de sang ?

Enjeux et récompenses

- **Trouver la lettre adressée à Lang-Fu.** Il s'agit de l'indice incontournable de ce scénario. Quoiqu'il se passe ou quelle que puisse être la tournure des événements, les investigateurs doivent trouver ce document qui les ménera au **chapitre XIV**.
- **Comprendre le rapport entre NWI et la conspiration du Jour de la Bête.** Ce scénario est l'occasion de mettre en perspective les liens qui unissent NWI et la Confrérie de la Bête. Les événements des précédents chapitres devraient prendre une signification différente pour les investigateurs.

Ambiance

Le long-métrage *Carnets de voyage* (Walter Salles, 2004) propose tout un périple en Amérique du Sud qui permet d'une part de se faire une image précise des paysages que les investigateurs pourront être amené à traverser, et d'autre part de se rendre compte du grand nombre d'injustices sociales qui pesaient sur le Pérou et les pays voisins, notamment chez les mineurs et les descendants de la civilisation inca. Le gardien pourra y trouver nombre d'éléments à mettre en scène pour donner corps aux mineurs, aux révolutionnaires et aux indigènes de ce scénario.

À l'affiche

NWI

La multinationale, propriétaire de l'exploitation minière de Huancucho, fait extraire des montagnes une substance essentielle pour la conjuration du Jour de la Bête. Le reste de son activité dans cette région n'est que poudre aux yeux pour camoufler cette réalité.

Jonathan Harris

Intermédiaire entre NWI et les fungi de Yuggoth, cet ingénieur des mines a tout du parfait antagoniste. Pourtant, il ne fait pas partie de la Confrérie de la Bête et ne sait absolument rien du Jour de la Bête.

Juan Goyo

Ce révolutionnaire est récemment devenu un Fils de la Terreur. À l'instar de ses congénères, il s'est radicalisé et agit à l'opposé de ce que la logique voudrait qu'il fasse. S'il survit à ce scénario, le Pérou intégrera la conspiration du Jour de la Bête.

C'est dans les montagnes du Pérou que les plans de la Confrérie se poursuivent. NWI aide en secret un groupe de Fils de la Terreur en lui fournissant des armes, et exploite un minerai connu sous le nom de Blue John, une sorte de fluorine bleu-violet. Les investigateurs seront confrontés aux peuples indigènes, aux guérilleros et aux mi-go, et constateront que NWI n'est pas si inoffensif qu'il y paraît.



La situation de départ du chapitre XIII

À la fin du **chapitre XII**, les investigateurs sont dans une impasse. Ils disposent certes de nombreuses informations qu'ils ont glanées dans le passé et sur une autre planète (rien que ça !), mais ils sont coincés ; non seulement dans leurs investigations, mais peut-être aussi physiquement en Égypte. Ils ont en effet été confrontés à de grands dangers pour leur corps et leur esprit.

Pour ce chapitre, nulle obligation pour les personnages de rentrer dans leur pays d'origine, tant qu'il reste d'autres investigateurs en bonne santé et mobiles, qui peuvent reprendre le flambeau. La seule condition est que l'un d'entre eux connaisse Irene LeMond, qui lui transmet un enregistrement des paroles de Paul LeMond pendant son sommeil. Cela peut être un vétéran du **chapitre IV** ou un personnage entré plus tard dans le cercle de connaissances d'Irene LeMond.

Ce chapitre se déroule au mois de juin 1929. Les investigateurs auront donc le temps d'être à San Francisco le 27 juillet pour le **chapitre XIV**.

Les événements de ce chapitre

Au Pérou, différents indices et pistes peuvent mener aux alliances ou aux confrontations les plus variées, en fonction des décisions que prendront les investigateurs. La menace principale est constituée par Jonathan Harris et les mi-go, mais les guérilleros, les trafiquants d'armes, les indigènes et même Yig pourraient bien se battre aux côtés des investigateurs... ou représenter des ennemis supplémentaires.

Toutes ces ramifications empêchent de tracer une voie toute faite dans cette aventure, jusqu'à la découverte qui les entraînera vers le **chapitre XIV** à San Francisco.

Les personnes importantes de ce chapitre

Victor Montain

Trafiquant d'armes, il aide les personnages dans la limite de ses capacités, tant qu'il continue de penser que l'un des investigateurs est le fils d'un vieil ami

Maria Montain

Épouse de Victor, elle connaît très bien les légendes locales.

Sancho

Guide honnête, il peut assurer la sécurité des investigateurs lors de leurs déplacements en montagne

Jonathan Harris

Ingénieur des mines, c'est l'interlocuteur privilégié des mi-go

Melvin Peale

Chef des forces de sécurité, il peut tout aussi bien être leur ami ou leur ennemi

Dr Lawrence Richards

Médecin du camp, il est bien disposé envers les investigateurs

Ngansa

Chamane indien qui porte en lui une grande puissance destructrice

Juan Goyo

Rebelle zombie inconscient d'être un Fils de la Terreur

Histoire

Les mi-go

Depuis des temps immémoriaux, les mi-go envahissent la Terre afin d'exploiter ses matières premières. Les activités des fungi de Yuggoth dans les Andes commencèrent il y a plusieurs milliers d'années et se poursuivirent jusqu'à ce qu'ils soient chassés par les indigènes du peuple Huari au Xe siècle, avec l'aide de Yig, qu'ils révéraient.

Ironie du sort, les Incas étendirent leur royaume un peu plus tard et la plupart des Huaris furent exterminés. Seule une petite partie de ce peuple parvint à se retrancher dans les montagnes et survécut.

Les mi-go continuent d'éviter cette région.

New World, Inc

L'un des piliers du plan de la Confrérie de la Bête est l'apparition de dholes dans toute une série de métropoles lors du Jour de la Bête, grâce à un rituel magique. Lang-Fu avait découvert qu'il pouvait être exécuté par des personnes ne sachant absolument pas ce qu'elles invoquaient, mais les chances de réussite, faute de concentration, restaient relativement faibles. Suite à de nombreuses expériences, il découvrit que le mélange d'un minéral bien particulier augmentait de manière significative les chances de réussite s'il était utilisé comme encens pendant le rituel.

L'exécution du rituel a déjà été assurée par la création et la propagation du temple de Rhon Paku ; suffisamment de moutons ignares fréquentent cette secte à présent. Pourquoi donc miser sur la probabilité d'une réussite quand il est possible de la garantir ?

Pour l'invocation, le minéral nécessaire doit donc être extrait, cette fluorine bleu-violet du nom de *Derbyshire Blue John*.

Comme son nom l'indique, on le trouve dans le Derbyshire, en Angleterre, plus précisément dans la caverne de Treak Cliff, mais les quantités sont insuffisantes depuis son exploitation au XIXe siècle.

La Confrérie décida par conséquent de trouver un autre site adapté. Les géologues de NWI, qui ne se doutaient bien sûr de rien, localisèrent un gisement en Amérique du Sud il y a quelques années.

NWI démarra immédiatement l'exploitation dans la région déterminée. Le groupe présenta le chantier au pu-



blic comme une avancée dans l'exploitation concurrentielle de métaux précieux comme l'or, l'argent et le platine, qui comptaient parmi les richesses naturelles de cette région montagneuse. Cette couverture lui permettait bien entendu d'extraire le *Blue John*.
Au grand dam de la Confrérie, l'extraction du *Blue John* fut beaucoup plus lente que prévu. Lorsqu'ils se rendirent compte que la quantité prélevée n'était pas suffisante pour couvrir les besoins pour le Jour de la Bête, le baron Hauptmann prit contact avec un intermédiaire des mi-go, les meilleurs spécialistes miniers de tout le système solaire.

Un nouveau directeur technique et de nouvelles méthodes d'extraction

Cet intermédiaire se nomme Jonathan Harris, ingénieur des mines. NWI et les mi-go conclurent un « accord commercial » ; les fungi de Yuggoth s'occuperaient en secret de l'extraction du *Blue John* et NWI leur livrerait les matières premières qu'ils convoitent.
Jonathan Harris fut engagé officiellement par NWI en avril 1928 en tant que directeur technique du site péruvien. En l'espace de quelques semaines, l'ensemble du personnel fut changé.
Jonathan Harris est le seul à connaître les machinations du secteur A-48, où les mi-go extraient le *Blue John* depuis juin 1928.
Ces activités déclenchent depuis lors des tremblements de terre au Pérou, car ils font remonter à la surface certaines couches terrestres contenant le minerai.
Edward Chandler, à la tête du groupe NWI, a prévenu Jonathan Harris qu'ils disposeront bientôt de tout le *Blue John* nécessaire et qu'il devra démanteler l'opération. Une fois fait, NWI annoncera publiquement l'arrêt de ses exploitations minières au Pérou, déclarant qu'elles ne se sont pas révélées rentables (ce qui est vrai, mais assumé depuis le début).

Les Huaris

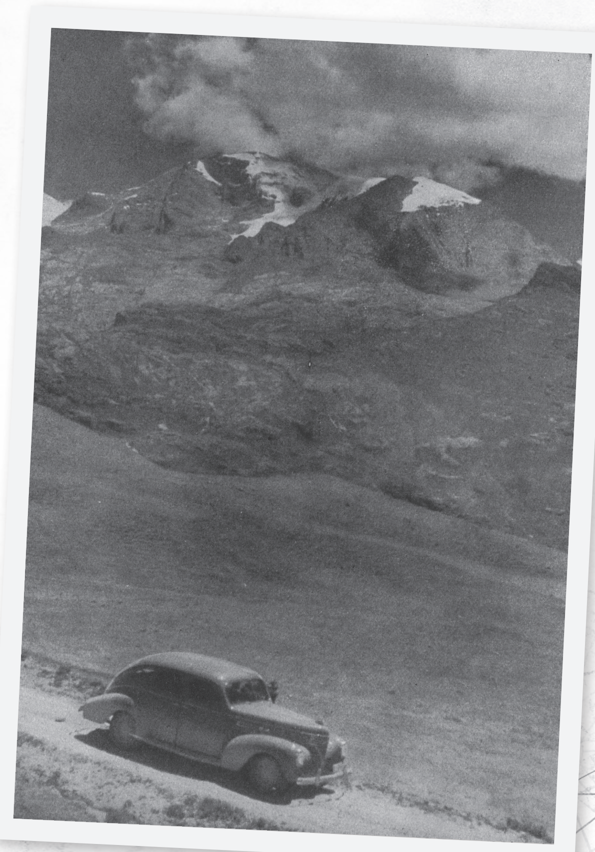
L'arrivée des installations minières de NWI amena les Huaris à croire que l'une de leurs plus vieilles légendes tribales était sur le point de se réaliser. Grossièrement, la prophétie prédit ce qui suit : « Lorsque les hommes blancs viendront dans la montagne, ils lâcheront les mauvais esprits dans son ventre. Le fidèle de Yig doit s'opposer à ces mauvais esprits, mais il ne sera sauvé que par la venue de "l'Ombre qui marche". Ces événements marqueront le début de l'ère de la bête. »
Les personnages entendront cette prophétie sous de nombreuses formes au cours de ce chapitre, car elle circule beaucoup dans la région depuis l'arrivée de NWI ; la vraie version n'est connue que de l'Ombre qui marche.
Lorsque les tremblements de terre ont débuté l'an passé, les Huaris surent que l'ennemi et adversaire ancestral de leur dieu Yig était de retour ! Depuis, ils tentent de mettre des bâtons dans les roues des blancs afin de les arrêter.
Il n'y a pas de version fixe de la légende (sous forme d'aide de jeu) et le Gardien peut improviser en fonction des interlocuteurs, dont les versions peuvent sensiblement différer.

La troupe de sécurité de NWI

Lorsque les difficultés survinrent avec le « peuple indigène local arriéré, mais querelleur », NWI requit une autorisation spéciale pour mettre en place ses propres forces de sécurité, afin de régler la menace rapidement, sans barrières bureaucratiques et en fonction des nécessités du moment. Le gouvernement péruvien, saluant la contribution de NWI à l'économie du pays, lui accorda bien volontiers.
En septembre 1928, Melvin Peale, expert en sécurité, arriva avec un groupe de 16 mercenaires ; il est depuis responsable de la sécurité du camp et des zones d'exploitation.
Dernièrement, les indigènes sont effectivement devenus une menace réelle, car ils sont parvenus à voler des fusils et des munitions aux rebelles.
Ils ouvrent donc régulièrement le feu, à couvert, sur les ouvriers de la mine. Melvin Peale organise donc des raids dans la montagne, dans l'espoir de les chasser de la zone.
Cette opération et les mesures de défense requièrent un grand nombre d'armes et de munitions.

Les rebelles

Cette région abandonnée des dieux était aussi le terrain de jeu d'une bande de voleurs de grand chemin, sous la férule de Juan Goyo. Heureux, il vit selon la devise suivante : *les piller et leur laisser la vie sauve aujourd'hui pour pouvoir les voler à nouveau demain.*



Lorsque Melvin Peale mentionna les bandits lors de l'un de ses premiers rapports au siège du groupe, Edward Chandler y vit un cadeau du ciel et transmit l'information au baron Hauptmann. Non seulement ils organisèrent un soutien discret, mais ils envoyèrent également le Dr Dieter (la tête pensante des Fils de la Terreur) au Pérou, pour s'occuper en personne du chef des voleurs.
Les Fils de la Terreur constituent le deuxième pilier du Jour de la Bête. Puisqu'il n'y a pas de groupuscule préparé au Pérou, c'est la bande de Juan Goyo qui aura l'honneur d'être enrôlée d'office. Lors d'une rencontre « amicale » entre le Dr Dieter et Juan Goyo, ce dernier reçut un implant... et il brûle depuis pour la révolution. Rien ne pourrait le faire dévier de son chemin. Ses actions et ses combats n'ont cependant rien à voir avec les idées et objectifs connus des autres opposants au régime péruvien.
Depuis 1919, le pays est gouverné par le président Augusto Bernardino Leguía y Salcedo, qui a pris le pouvoir suite à un putsch militaire mis en scène. Il a certes adopté une constitution beaucoup plus libérale et citoyenne, mais ses droits sont presque dictatoriaux. L'opposition était et reste réprimée, et leurs chefs sont pour la plupart exilés à l'étranger.
Víctor Raúl Haya de la Torre dirige actuellement depuis l'Europe le parti social-démocrate APRA (Alianza Popular Revolucionaria Americana), qu'il a fondé en 1924. Ses objectifs déclarés sont, entre autres, le combat contre l'impérialisme américain et l'incorporation de la terre et de l'industrie à la propriété populaire.
José Carlos Mariátegui la Chira dirige depuis 1928 le parti marxiste PSP (Partido Socialista des Peru) qu'il a cofondé. Il prône l'élimination de la bourgeoisie et la réconciliation avec la population indigène.
Melvin Peale a fourni un grand nombre d'armes et de munitions aux rebelles au cours des six derniers mois. Le comptoir commercial de Huancucho est utilisé comme plate-forme tournante discrète ; Melvin Peale exerce un chantage sur son propriétaire pour s'assurer sa collaboration.
Melvin Peale met également Juan Goyo et sa bande à contribution pour ses expéditions contre les indigènes. Force est de constater que ces « rebelles » agissent à l'opposé de ce qu'ils sont censés faire ; ils travaillent en effet pour les Américains et se battent contre la population indigène. Cependant, Juan Goyo ne doute pas une seconde qu'il fait ce qu'il faut... son implant s'en assure.

Si personne n'entreprend quoi que ce soit, le Pérou intégrera le plan visant à déclencher un chaos politique mondial lors du Jour de la Bête.

L'enregistrement

Après les événements de ces derniers mois, qui ont mené les investigateurs dans le passé, dans un autre monde et de nouveau en Égypte, tous les protagonistes survivants devraient être rentrés. Le nombre de personnages sains d'esprit devrait être suffisant pour reconstituer un groupe complet d'investigateurs.
Entre-temps ils devraient avoir constaté, avec un malaise grandissant, qu'ils n'ont reçu aucun indice nouveau concernant les agissements de la Confrérie de la Bête ; ils se réjouiront donc sûrement de recevoir un nouvel enregistrement des rêves de Paul, envoyé par sa mère. Comme les autres, ses paroles sont un peu décousues, mais entre les gémissements et les cris à mi-voix dans son sommeil agité, Paul murmure quelques mots compréhensibles. Il s'agit de tremblements de terre au Pérou, qui semblent annoncer la venue de la Bête (*Aide de jeu n°34*).
Les investigateurs disposant depuis le **chapitre I** d'un lien psychique avec Paul se souviennent de rêves similaires. C'est d'ailleurs la première fois depuis des mois qu'ils rêvent de manière aussi pénétrante. Cela vaut également pour les investigateurs dont les ancêtres ont participé à l'expédition à G'harne (**chapitre X**) !

Premières investigations

Les implications de l'enregistrement sont claires, mais avant de se lancer la tête la première au Pérou, les investigateurs peuvent se renseigner sur les tremblements de terre et le pays avant de partir.
En consultant des journaux et des revues scientifiques, ils découvriront qu'il y a effectivement eu toute une série de violentes secousses sismiques très localisées au cours de l'an passé, concentrées dans une zone à une centaine de kilomètres au nord-est de Lima, plus précisément entre Lima et le lac Junin. Les tremblements de terre sont le lot quotidien de cette région, et même si leur faible propagation est plutôt étrange, ils seraient passés inaperçus s'ils n'avaient pas été si proches des installations minières du groupe NWI. L'épicentre se trouvait près de la station, mais un porte-parole révéla qu'ils n'avaient senti que de petites secousses et qu'il n'y avait pas eu de blessés. L'*Aide de jeu n°35 (page 62)* est un article de journal relatant la secousse la plus récente.

Tremblements de terre au Pérou

Lima. Un violent tremblement de terre a secoué les montagnes péruviennes le week-end dernier, à proximité de Lima. L'épicentre était suffisamment loin de la ville pour qu'il n'y ait pas de dommages notables à déplorer dans la capitale. D'après les informations dont nous disposons, seuls quelques livres sont tombés de leurs étagères à la Biblioteca Nacional del Perú. Un site minier de l'entreprise américaine NWI se trouve bien plus près, mais son directeur technique, M. Jonathan Harris, a déclaré : « Nous avons subi quelques dégâts tels que des chutes d'arbres et autres, mais nos installations d'extraction ont été montées par des professionnels et le travail n'a pas été troublé. »
Ces douze derniers mois, l'activité sismique du Pérou a fortement augmenté et se concentre sur les régions montagneuses proches de Lima. On a recensé trente cas importants de modifications géologiques sur cette période et

Aide de jeu n°35 : Article de journal

TRANSCRIPTION D'UN ENREGISTREMENT DE PAUL LEMOND DANS SON SOMMEIL, JUIN 1929

La Terre...
elle vit...
elle bouge...
Pérou...
les montagnes de la lune...
tremblement de la Terre...
arrivée de la Bête...

Aide de jeu n°34 : Feuille dactylographiée

Les investigateurs des **chapitres II et VII** devraient se souvenir du nom NWI. Ceux qui ont au moins 50 % en *Science (Géologie)* auront également entendu parler de la station minière expérimentale et sauront que l'objectif du projet est de récupérer des métaux précieux grâce à une nouvelle technique. Ils pourront aussi savoir que NWI, conformément à son style de relations publiques, a adopté une politique consistant à héberger les dignitaires et les scientifiques en visite. De temps à autre, des équipes de scientifiques se servent du site de NWI comme base d'étude dans la région.
L'objectif à présent clairement défini, Robert Carrington peut assister financièrement les investigateurs qui se rendent au Pérou.



Pérou

Les passeports s'obtiennent facilement et le voyage depuis New York en passant par le canal de Panama dure environ six jours.
La langue nationale du Pérou est l'espagnol, mais les investigateurs ne devraient pas avoir trop de difficultés à s'en sortir avec l'anglais ou à trouver un guide qui parle leur langue. En dehors de la capitale, ils constateront que la plupart des habitants ne parlent que l'espagnol et plus ils monteront dans les montagnes, plus les autochtones parleront le quechua, l'ancienne langue des Incas, bien qu'elle soit réprimée et officiellement interdite. L'espagnol introduit comme langue nationale officielle est souvent une langue étrangère pour les gens simples des montagnes, qui sont dans l'obligation de l'utiliser lorsqu'ils sont en contact avec les institutions étatiques. Tous ceux qui travaillent directement ou indirectement pour l'État maîtrisent l'*Espagnol* à 30 % minimum afin d'éviter les sanctions.

Accès à l'installation minière
Une fois à Lima, les investigateurs devront trouver une voiture ou un camion pour parcourir les 80 kilomètres qui les séparent du petit village de Huancucho, à mi-chemin dans la montagne, où la route s'arrête. Ces 80 kilomètres à l'arrière d'un camion transportant des légumes ou du bétail pourraient se révéler inconfortables, et des personnages ingénieux peuvent s'arranger pour voyager en Jeep avec l'une des patrouilles de l'armée qui sillonnent régulièrement la région. Depuis Huancucho, il faut emprunter un sentier de montagne sinueux, qui monte jusqu'à la mine. Il est possible d'engager un guide au village.

Altitude
Cette aventure se passe à très haute altitude et l'oxygène se fait rare ; toutes les actions des investigateurs demandant de l'endurance ou de la force devront prendre cet aspect en compte. Les natifs de la région sont physiologiquement adaptés à cette atmosphère raréfiée, mais un habitant des plaines aura des difficultés à courir, même sur une courte distance, et l'ascension de la montagne constituera un vrai défi pour les investigateurs. Vous pourrez traduire cette situation en imposant un dé de malus.

Le comptoir commercial de Huancucho

Huancucho est un petit village endormi d'environ 250 habitants. La majeure partie de la population est indigène et vit dans une très grande pauvreté. De simples huttes, dans un triste état, et quelques maisons dignes de ce nom leur servent de logement. Quelques chiens errants traînent dans les rues.
Le plus grand bâtiment est le comptoir commercial. Créé à l'origine pour servir les fermiers locaux, il est à présent utilisé comme base avancée pour le matériel livré à la mine de NWI. Ceci, et le fait que les mineurs n'ont pas d'autre endroit pour dépenser leur argent, a contribué à augmenter considérablement son activité commerciale. À l'intérieur, on trouve des outils, mais également des boîtes de conserve, des vêtements de travail et toutes sortes de choses. Outre les marchandises classiques, des têtes rétrécies et d'autres objets d'Amazonie sont également vendus aux mineurs disposant de trop de temps et d'argent. On peut même y dénicher une « carte au trésor » (voir ci-après).

Un coin du bâtiment a été transformé en bar. Un homme moustachu habillé en paysan avec des vêtements froissés et un revolver gros calibre dans un étui attaché à la cuisse est assis à l'une des tables. Lorsqu'il aperçoit les investigateurs, son visage se crispe et il se tourne lentement, de manière à leur tourner le dos.
Une indigène, dont l'air ennuyé se lit sur le visage, est accoudée derrière le bar. Il s'agit de la femme du propriétaire du comptoir, **Maria Montain**. Elle est née à Huancucho et s'occupe d'une grande partie des tâches du comptoir, pendant que son mari lui donne des ordres en quechua. Elle ne maîtrise pas l'anglais, mais si les investigateurs trouvent un moyen de communiquer, elle pourra leur raconter sa version de la légende de l'Ombre qui marche, la plus proche de la réalité.

Victor Montain
Le propriétaire du comptoir commercial, Victor, les cheveux grisonnants, approchant des soixante ans et au fort embonpoint, porte habituellement un complet froissé et un peu sale.
Victor est né en France et vit en Amérique du Sud depuis presque 18 ans, dont les dix dernières années comme propriétaire du comptoir commercial de Huancucho. En 1909, Victor a été arrêté en France pour faux et usage de faux. Condamné à une peine de prison sur l'île du Diable, il réussit à s'échapper du bateau qui l'y conduisait. Il passa ensuite plusieurs années à exploiter un petit cargo sur le fleuve Amazone avant de venir au Pérou.
La raison de sa venue était une « carte au trésor » qu'il avait acquise auprès d'un vieux marchand. Elle indiquait l'existence d'un trésor dans les Andes péru-

Victor Montain

58 ans, contrebandier et ami de la famille

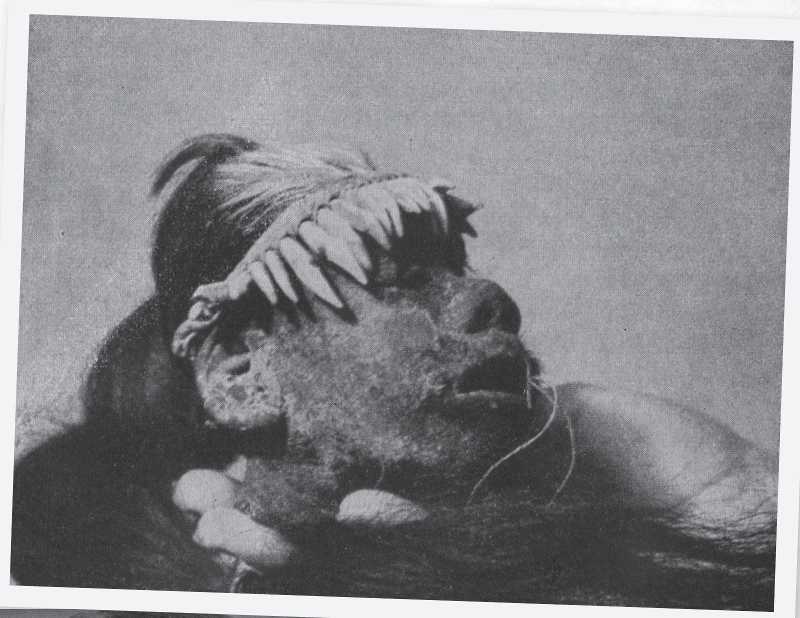
FOR	60
DEX	40
POU	60
CON	70
APP	65
ÉDU	75
TAI	75
INT	75

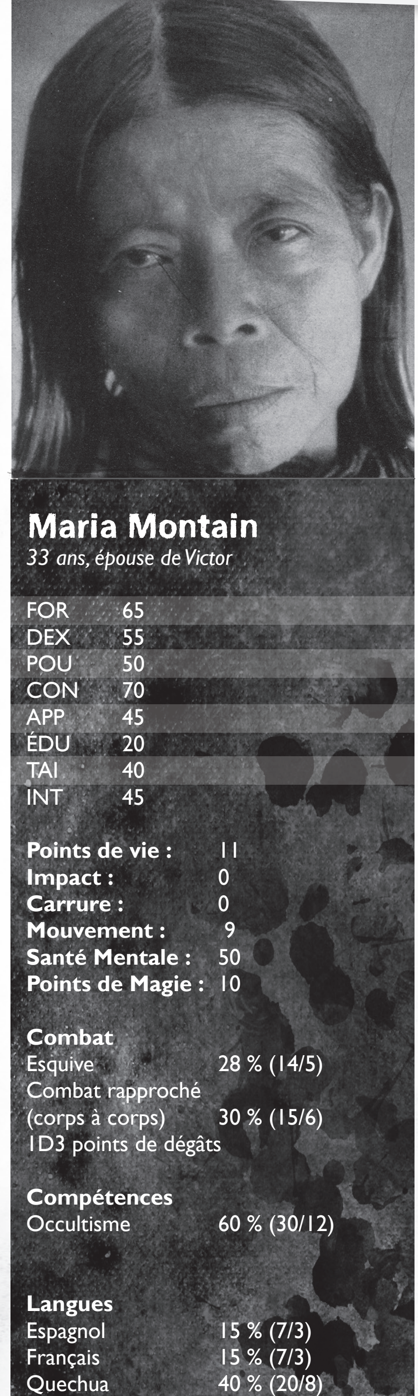
Points de vie : 14
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 5
Santé Mentale : 40
Points de Magie : 12

Combat
Esquive 20 % (10/4)
Combat rapproché (corps à corps) 25 % (12/5)
1D3 + 1D4 points de dégâts
Combat à distance (armes de poing) 40 % (20/8)
Revolver .38 1D10 (E) points de dégâts

Compétences
Crédit 70 % (35/14)
Persuasion 90 % (45/18)

Langues
Anglais 75 % (37/15)
Espagnol 30 % (15/6)
Français 95 % (47/19)
Portugais 25 % (12/5)
Quechua 60 % (30/12)





Maria Montain

33 ans, épouse de Victor

FOR	65
DEX	55
POU	50
CON	70
APP	45
ÉDU	20
TAI	40
INT	45

Points de vie : 11
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 9
Santé Mentale : 50
Points de Magie : 10

Combat
Esquive 28 % (14/5)
Combat rapproché (corps à corps) 30 % (15/6)
1D3 points de dégâts

Compétences
Occultisme 60 % (30/12)

Langues
Espagnol 15 % (7/3)
Français 15 % (7/3)
Quechua 40 % (20/8)

viennes, une idole en or massif ornée de pierres précieuses. Victor était persuadé qu'il allait devenir un homme riche, mais lorsqu'il découvrit l'idole, il dut se rendre à l'évidence : elle était en pierre et sans la moindre trace de joyaux.

Malgré sa déception, il fut comme ensorcelé par Huancucho, s'y établit, se maria et souhaitait finir sa nouvelle vie en paix. Le souvenir de l'idole et de l'autel de Yig s'est presque effacé de sa mémoire et il n'est pas du tout certain qu'il mentionne cette expérience aux investigateurs.

Jusqu'à très récemment, Victor se sentait en sécurité, le gouvernement péruvien ne s'étant pas intéressé à son passé. Cependant, le nouveau chef de la sécurité de NWI, Melvin Peale, vint lui parler un jour et lui fit une demande qu'il ne pouvait pas refuser : il devait aider à approvisionner les rebelles de la région en armes pour une somme conséquente, sous peine de voir son casier judiciaire transmis aux autorités péruviennes.

Depuis, Victor sert d'intermédiaire entre Melvin Peale et les rebelles, et son comptoir commercial sert de lieu d'échange pour les armes de NWI. Victor craint à présent que son comptoir n'attire l'attention des autorités qui combattent les rebelles... son inquiétude ne fait que croître.

Lorsque les investigateurs entrent dans le bâtiment, il sort justement d'une pièce du fond.

« Oncle Victor »

Victor est visiblement surpris de voir un groupe d'étrangers, mais après avoir fait un signe à l'homme assis à table, il les accueille cordialement, d'abord en français, puis en anglais. Il se présente comme le propriétaire du comptoir commercial et s'enthousiasme d'une « visite de la civilisation ».

Lorsque les investigateurs se présentent, Victor pense reconnaître l'un d'entre eux. Il le prend pour le fils d'un vieil ami et raconte alors ses souvenirs. Une réussite à un test de *Psychologie* (avec un dé bonus) montre qu'il est sérieux. Il ne serait peut-être pas mal de le laisser y croire…

Si le personnage lui dit qu'il y a erreur, Victor s'excuse, contrit, et poursuit dans la retenue. Sinon, il s'anime, se remémorant les visites chez ses parents, sa mère qui ne semblait pas trop l'apprécier, puis le contact rompu. Mais c'était il y a longtemps… La seule chose que l'investigateur doive faire, c'est acquiescer et sourire de temps à autre.

Victor les invite ensuite dans sa pièce privée derrière le bâtiment, pour boire un verre d'un « truc pas mauvais du tout ». Il leur raconte comment il a atterri ici et ce qui l'a amené à tenir le comptoir commercial. À l'origine, il voulait se faire un peu d'argent facile ; cela ne fonctionna pas comme il l'espérait, mais la vie lente et contemplative de Huancucho lui plut.

Victor peut renseigner les investigateurs sur la région, mais il ne leur révélera pas qu'il est en contact avec les rebelles, à moins que sa vie n'en dépende. Si les autorités péruviennes venaient à le découvrir, il se retrouverait devant un peloton d'exécution.

Il ne sait rien des projets de NWI ni des mi-go, et connaît une version très inexacte de la légende de l'Ombre qui marche, à laquelle il ne croit pas du tout.

Si les personnages s'enquièrent de lieux plus ou moins inhabituels dans les environs, Victor repense au temple de Yig et peut même, pour 20 dollars, leur vendre une carte qui leur indique le chemin.

En raison de sa vieille relation d'amitié, Victor se sent responsable de la sécurité des investigateurs et s'efforce de les avertir sans se dévoiler. Si un réel danger menace les personnages et que Victor pense pouvoir les aider, il risquera tout. La violence n'a jamais été sa tasse de thé, il a toujours privilégié le charme pour escroquer ceux qui avaient bien plus d'argent que de raison ; en d'autres termes, c'est un homme profondément gentil.

Coups de feu

La conversation est soudain interrompue par des coups de feu et des bruits de verre brisé venant de la pièce d'à côté. Trois soldats péruviens gesticulent et parlent rapidement dans un mélange d'espagnol et de quechua (ce qui révèle leur extrême tension avec une réussite à un test (avec un dé bonus) de *Psychologie*) ; un quatrième homme est étendu au sol dans une mare de sang.

La femme, que les investigateurs supposent être l'épouse de Victor, s'est mise à couvert derrière le bar et l'homme moustachu a disparu, la vitre brisée près de sa table indiquant par où il s'est certainement enfui. Les soldats ramassent en hâte le corps de leur camarade et retournent à Lima pour signaler qu'ils ont vu Juan Goyo.

Victor est visiblement bouleversé par cet incident et un test de *Psychologie* indique que sa peur semble plus grave qu'une simple réaction aux événements. Il prétend ne rien comprendre à ce qui s'est passé, mais un test de *Baratin* lui fera avouer que l'homme qui s'est enfui est peut-être Juan Goyo, le chef des rebelles !

Il propose au groupe de les loger et peut leur vendre tout ce dont ils ont besoin à un prix avantageux. S'ils sont venus avec un véhicule, ils peuvent le garer ici.

De plus, il peut leur recommander un guide digne de confiance pour se rendre à la mine : **Sancho**, son beau-frère.

L'armée péruvienne

Deux fois par semaine, un groupe de soldats patrouille sur la route de Huancucho. Ce groupe est composé de trois hommes et d'un sergent et se déplace en Jeep ou en petit camion. Le gouvernement est conscient des activités locales de Juan Goyo et a récemment commencé à soupçonner le comptoir de Victor. Jusqu'à présent, personne ne se doute de l'implication de NWI.

Si les investigateurs devaient aller voir les autorités avec des faits incriminant NWI, l'armée se rendrait rapidement sur place pour enquêter. Malheureusement, une grande partie des soldats qui patrouillent la région a été soudoyée par Melvin Peale, et si les investigateurs s'adressent à l'une d'entre elles, ils ont 50 % de chance qu'elle soit dans le coup. Si c'est le cas, elle rendra compte des activités des personnages à Melvin Peale, qui prendra des mesures pour s'en débarrasser.

Le sentier jusqu'à la mine

Escarpé et rocailleux, le sentier qui mène à la mine est par moment si mal tracé qu'il est presque impossible de le suivre sans l'aide d'un guide. Néanmoins, une fois que les investigateurs l'auront parcouru une fois, ils n'auront aucun mal à le retrouver. Il n'y a qu'une vingtaine de kilomètres jusqu'à la mine, mais l'escarpement du sentier, la rareté de l'oxygène et les lamas qui n'en font qu'à leur tête concourront à une arrivée tardive au camp.

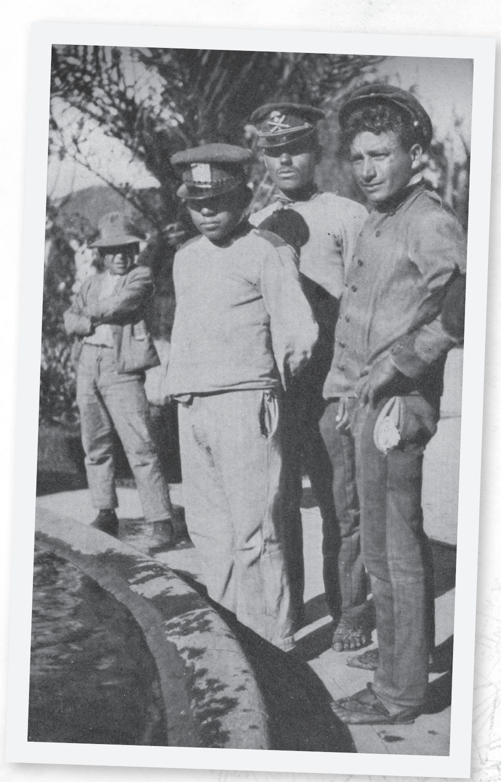
Si les investigateurs sont malins, ils auront engagé Sancho, le beau-frère de Victor, pour les guider. Non seulement c'est un natif des environs, mais il est d'une insatiable curiosité, ce qui fait de lui une mine de renseignements. Il brûle de leur raconter la légende de l'Ombre qui marche.

Sur le chemin, les investigateurs peuvent faire des rencontres au choix du Gardien, comme des rebelles, d'irréductibles indigènes ou des représentants assez antipathiques du règne animal, comme un grand crotale. Sancho indique que de nombreux serpents vivent dans cette région.

Sancho

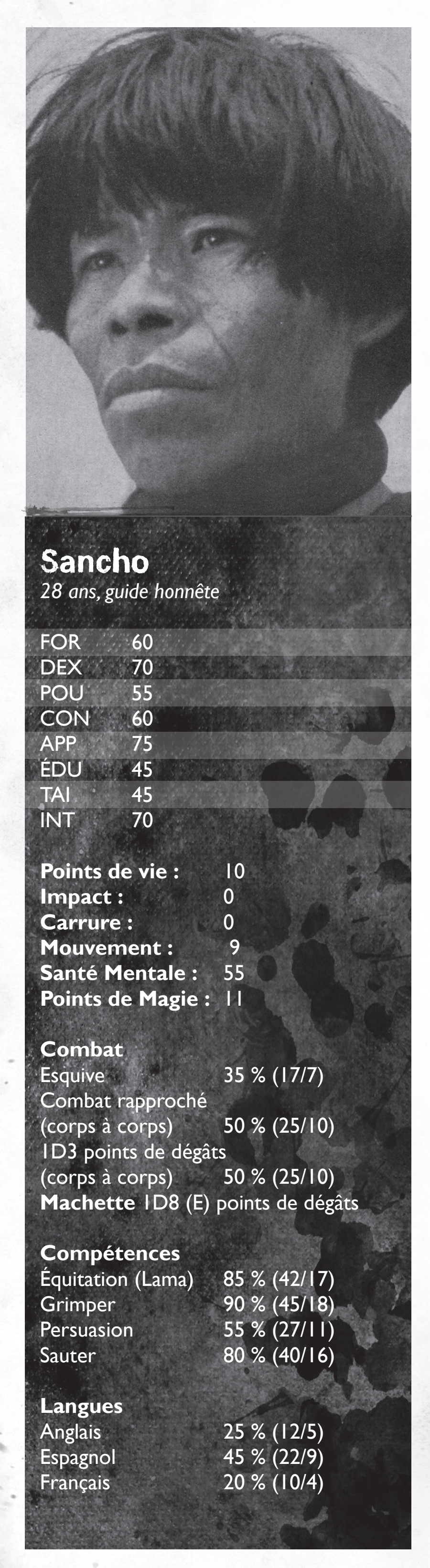
Le plus jeune frère de l'épouse de Victor est le plus ouvert du village. Son but est de quitter la région pour faire fortune à Lima et il économise de l'argent à cette fin. Il est prêt à rendre toutes sortes de services contre rétribution et marchande âprement. Il connaît certainement mieux que quiconque ce qui se passe au village et dans les environs, et il monnaye tous ses renseignements. La plupart coûtent cinq dollars, mais il est possible de marchander *(Persuasion)*. Pour louer des lamas et guider le groupe jusqu'au camp de NWI, il leur demandera dix dollars.

Outre les travaux occasionnels au comptoir commercial et l'aide à l'approvisionnement de la mine, Sancho est l'espion de Juan Goyo ; il rapporte immédiatement toute information qui pourrait intéresser le chef des rebelles.



Soldats péruviens.

Sancho n'a pas d'orientation politique définie, mais il craint Juan Goyo. Il connaît la planque des rebelles et sait que leurs armes proviennent de NWI, mais il ne l'a dit à personne.
Si les investigateurs lui demandent de les guider plus loin dans la montagne, il refuse, prétextant que les indigènes primitifs qui vivent près des pics méprisent ceux de la vallée et qu'ils capturent et torturent les intrus.



Sancho
28 ans, guide honnête

FOR	60
DEX	70
POU	55
CON	60
APP	75
ÉDU	45
TAI	45
INT	70

Points de vie : 10
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 9
Santé Mentale : 55
Points de Magie : 11

Combat
Esquive 35 % (17/7)
Combat rapproché (corps à corps) 50 % (25/10)
1D3 points de dégâts (corps à corps) 50 % (25/10)
Machette 1D8 (E) points de dégâts

Compétences
Équitation (Lama) 85 % (42/17)
Grimper 90 % (45/18)
Persuasion 55 % (27/11)
Sauter 80 % (40/16)

Langues
Anglais 25 % (12/5)
Espagnol 45 % (22/9)
Français 20 % (10/4)

Si Sancho perçoit que les personnages s'intéressent aux montagnes ou sont friands d'aventure, il leur indique qu'un trésor se cache là-bas. Lorsqu'il était jeune, Victor lui a raconté l'histoire de sa carte au trésor et sa recherche d'une idole en or, sertie de pierres précieuses. Il propose que les investigateurs achètent la carte (vendue 20 dollars par Victor) et de les y conduire. Ils pourront alors rechercher le trésor et se le partager. L'autel de Yig est le seul endroit où Sancho consentira à emmener les investigateurs s'ils disposent de la carte pour les guider.
Si les investigateurs lui demandent pourquoi Victor ne s'est pas emparé du trésor, Sancho leur déclare avec aplomb qu'il n'a pas dû bien chercher.

Le camp des mineurs

Entouré d'une haute clôture en fer barbelé et perché sur un petit plateau à flanc de montagne, le camp est composé de bâtiments en bois. Deux gardes armés patrouillent en permanence. Un panneau du groupe NWI avec son logo, une créature léonine qui se cabre, est accroché au niveau de l'entrée.



Du poste de garde, on peut voir tous ceux qui viennent du sentier ; les portes ne seront ouvertes qu'une fois le groupe arrivé. À l'intérieur du complexe, un garde se présente et accompagne les investigateurs jusqu'au bâtiment administratif pour rencontrer Jonathan Harris, le responsable de la mine. En traversant le camp, ils verront, plus haut dans la montagne, de minuscules silhouettes manipulant des appareils qui émettent des éclairs. Ils pourront constater avec des jumelles que des gardes armés en uniforme les surveillent.

Aperçu des bâtiments

Tous les bâtiments sont en bois non traité. Le camp compte un bâtiment administratif, deux grands dortoirs pour les mineurs, un bâtiment pour les visiteurs, une cuisine avec réfectoire et divers entrepôts. Dans une petite grange, on trouve le générateur qui alimente le camp en électricité ; la nuit le terrain est éclairé par des projecteurs.

Le bâtiment administratif

Dans le bâtiment administratif, on trouve les bureaux de Jonathan Harris, le directeur technique, de Melvin Peale, le chef des forces de sécurité, ainsi que le cabinet de Lawrence Richards, le médecin du camp.
Le bâtiment administratif recèle de nombreuses informations intéressantes ; cependant, il est verrouillé la nuit et toujours occupé le jour. Si les investigateurs tentent de forcer la porte extérieure (FOR 120), le bruit alertera les gardes. S'ils parviennent à entrer, ils constateront que Jonathan Harris et Melvin Peale ferment leurs bureaux à clé ; seul le cabinet du Dr Richards est ouvert. Les portes intérieures sont moins solides (FOR 40).

Le bureau de Jonathan Harris
Il contient un bureau et un meuble de rangement dont les tiroirs sont fermés à clé. En examinant le contenu du bureau, ils découvrent un ensemble de cartes de relevés géologiques datés d'il y a deux ans avec des annotations diverses ; cette zone a apparemment été soigneusement choisie parmi d'autres. L'un des emplacements signalés sur la carte est le secteur A-48, repéré par un astérisque, mais a priori, aucune extraction n'est en cours là-bas. Le bureau contient également un brouillon de lettre (*Aide de jeu n°36*).
Le meuble à tiroirs contient les dossiers de comptabilité de la mine. Un test de *Comptabilité* indique aux investigateurs que l'opération est à son rendement maximum, mais qu'elle enregistre des pertes considérables.
Dans un autre tiroir, ils trouveront une pile de bordereaux de chargement liés par un élastique. Ils datent tous de l'année dernière et documentent l'envoi de petites quantités d'une marchandise dénommée *Blue John* à l'adresse suivante : *Lang-Fu c/o Abercrombie Storehouse, Pier 14, San Francisco, US.*
Un test de *Géologie* permet aux investigateurs de se rappeler que le *Blue John* est la désignation d'une fluorine rare dont le seul gisement connu jusqu'ici est en Angleterre, dans le Derbyshire.

Le nom de Lang-Fu doit également raviver les souvenirs des investigateurs ayant participé au voyage dans le passé au **chapitre X**, ainsi que de ceux qui ne l'ont pas rencontré en personne, mais qui en ont au moins entendu parler par leurs acolytes !



NEW WORLD INC. CHANDLER BUILDING, 343 SOUTH DEARBORNE STREET, CHICAGO IL

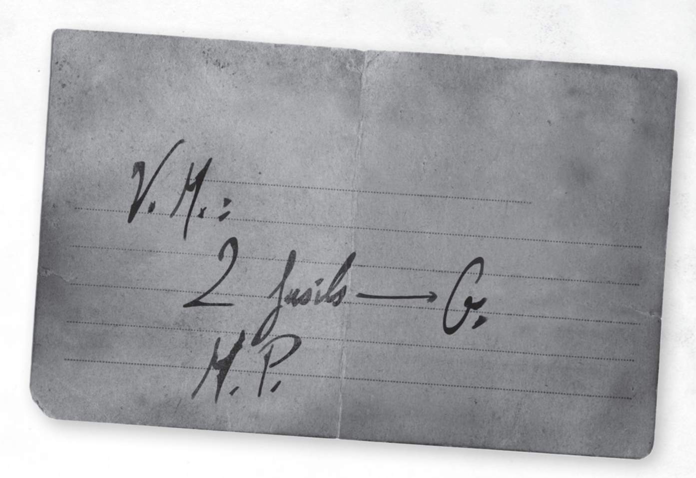
à l'attention de
Edward Chandler
NWI Chicago HQ

Cher Monsieur Chandler,
Je me réjouis de vous annoncer que les opérations dans le secteur A 48 sont presque terminées. L'extraction du Blue John est en avance sur le plan d'exécution. Le démantelement de l'opération commencera bientot et une diminution de l'activite du chantier de NWI s'ensuivra également. Nos alliés de Y. semblent satisfaits des dispositions prises à leur égard dans vos projets. Les choses se déroulent assurément sans heurts.

Ia Shub-Niggurath,

J. Harris

Aide de jeu n°36 : Brouillon sur du papier à lettres avec en-tête de NWI



V. M. :
2 fusils → G.
M. P.

Aide de jeu n°37 : Note manuscrite

Le bureau de Melvin Peale
Dans le bureau du chef de la sécurité, les investigateurs trouveront un mobilier identique à celui de Jonathan Harris, ainsi qu'un râtelier d'armes fermé à clé contenant dix fusils Winchester Model 1895 (semi-automatiques, calibre 30-06), six revolvers calibre 45 et des munitions en abondance. Le meuble de rangement n'est pas verrouillé et contient des tableaux de service et des documents similaires, typiques d'une organisation militaire.
Dans le bureau, les investigateurs trouveront un jeu de clés pour le râtelier d'armes, ainsi que pour la plupart des cadenas et serrures du complexe, sauf celle du meuble de rangement de Jonathan Harris. Une petite note accompagne les clés (*Aide de jeu n°37*). Cette note est destinée à Victor et lui indique combien de fusils doivent être détournés pour Juan Goyo et ses rebelles lors de la prochaine livraison.

Le cabinet du Dr Richards
Le bureau du Dr Richards est constitué de deux pièces ; l'une lui sert à archiver les dossiers de ses patients et autres documents administratifs, et l'autre de salle d'examen et d'opération très bien équipée pour les cas d'urgence.
Une recherche soigneuse parmi les dossiers et une réussite de *Bibliothèque* (avec un dé bonus) révélera que deux mineurs sont récemment décédés des suites de morsures de serpent. Voir le paragraphe *Mineurs décédés*.

Aperçu des résidents

Jonathan Harris
Jonathan Harris est un homme de grande taille, bien de sa personne, proche de la quarantaine, bronzé et les traits durcis par des années en tant qu'ingénieur des mines. Récemment engagé par NWI pour diriger cette opération, il est hautement qualifié, mais ce sont ses relations avec les mi-go qui ont motivé ce choix.
Son premier contact avec les fungi de Yuggoth s'est produit il y a plusieurs années, alors qu'il était en vacances dans le Vermont. Ils ont fait de lui leur agent, et le baron Hauptmann entra ensuite en contact avec lui. Ce n'est pas un véritable membre de la Confrérie, ce qui le rend sacrifiable ; il ne sait rien du Jour de la Bête.
Environ deux fois par semaine, il sort du camp en cachette après la tombée de la nuit pour se rendre au secteur A-48 pour superviser les opérations des mi-go. Il porte toujours son revolver sur lui lorsqu'il quitte son bureau.
Jonathan Harris se méfie des étrangers, mais il est tellement occupé et les communications avec le reste du monde sont si difficiles, qu'il ne se posera probablement pas de questions sur la venue des investigateurs, à moins que ces derniers ne lui dévoilent ouvertement leurs véritables intentions. Si Jonathan remarque que les personnages ne portent aucun intérêt aux recherches, il n'hésitera pas à les liquider.



Si les investigateurs lui soumettent un bon prétexte, Jonathan Harris se montre aimable et leur propose un logement pour la durée de leur séjour. Si les visiteurs indiquent qu'ils ont déjà travaillé pour NWI (**chapitre II**), il les accueille encore plus chaleureusement. Il ne sait rien des événements de Black Hill, mais il prévoit de demander de plus amples informations. S'il mentionne dans sa lettre à NWI que ces personnes ont déjà travaillé pour eux, il apprendra qu'ils ont été confrontés à des forces surnaturelles, ce qui dans la situation actuelle le rendra méfiant. Le temps que la réponse lui parvienne, il se passe plusieurs jours ; les investigateurs ont donc un peu de temps devant eux.
Le baraquement des visiteurs est actuellement vide. Cependant, Jonathan Harris attend un groupe d'administrateurs de NWI, qui doit arriver très bientôt. À leur arrivée, les investigateurs devront donc loger autre part. Ce n'est qu'une excuse pour chasser les personnages si leur présence devenait gênante ; à part camper dans la montagne, aucun autre lieu n'est disponible. Étant habitué aux visites de groupes de scientifiques, il n'y a aucune raison pour que la venue des investigateurs soit suspecte dans un premier temps.

Jonathan Harris met en garde les investigateurs contre les déplacements isolés dans la montagne. « Les indigènes de la région sont très hostiles et ont récemment réussi à obtenir des fusils. Ils tirent à vue sur tous les blancs. Il y a également des rebelles dans les montagnes, mais ils ne constituent pas une grande menace pour le camp. »

Jonathan Harris
39 ans, ingénieur des mines et interlocuteur des mi-go

FOR	70
DEX	60
POU	55
CON	80
APP	65
ÉDU	90
TAI	75
INT	80

Points de vie : 15
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 7
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 11

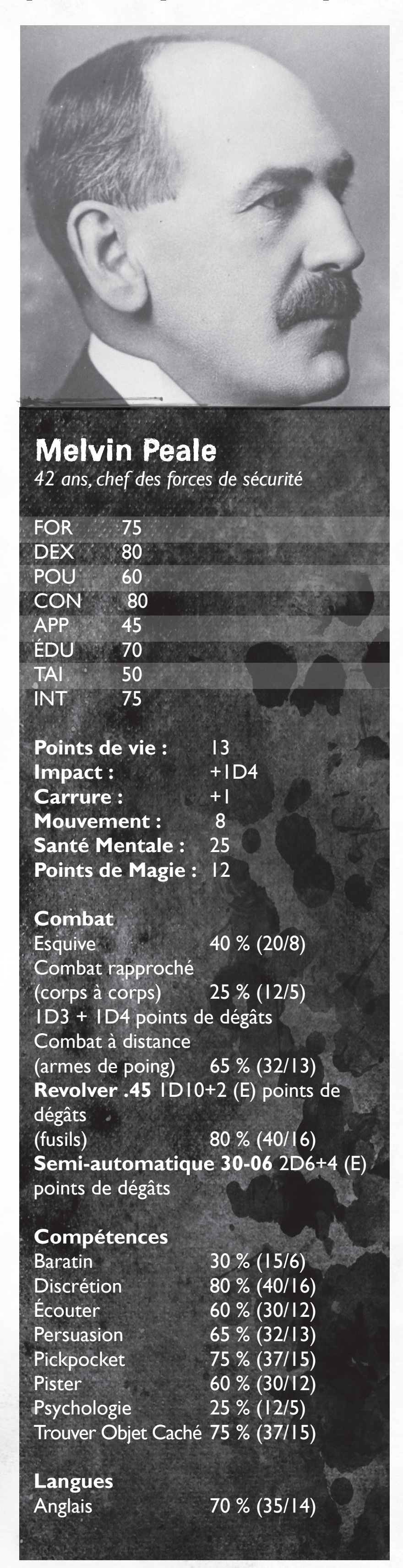
Combat
Esquive 30 % (15/6)
Combat rapproché (corps à corps) 25 % (12/5)
1D3 + 1D4 points de dégâts
Combat à distance (armes de poing) 50 % (25/10)
Revolver .45 1D10+2 (E) points de dégâts

Compétences
Mythe de Cthulhu 15 % (7/3)
Sciences
(chimie) 25 % (12/5)
(géologie) 95 % (47/19)

Langues
Anglais 90 % (45/18)
Espagnol 25 % (12/5)

Sortilèges
Contacter un mi-go

S'il est questionné sur les opérations minières de NWI, Jonathan Harris leur propose une visite du chantier, 750 mètres plus haut dans la montagne, et leur montre alors l'appareillage expérimental développé par une branche de NWI, qui creuse la surface du sol, extrait les métaux précieux qu'il contient, puis le remet en place… le tout en une seule passe. Il est très compétent en matière de relations publiques et explique à merveille la politique de l'entreprise.



Melvin Peale
42 ans, chef des forces de sécurité

FOR	75
DEX	80
POU	60
CON	80
APP	45
ÉDU	70
TAI	50
INT	75

Points de vie : 13
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 8
Santé Mentale : 25
Points de Magie : 12

Combat
Esquive 40 % (20/8)
Combat rapproché (corps à corps) 25 % (12/5)
1D3 + 1D4 points de dégâts
Combat à distance (armes de poing) 65 % (32/13)
Revolver .45 1D10+2 (E) points de dégâts
(fusils) 80 % (40/16)
Semi-automatique 30-06 2D6+4 (E) points de dégâts

Compétences
Baratin 30 % (15/6)
Discrétion 80 % (40/16)
Écouter 60 % (30/12)
Persuasion 65 % (32/13)
Pickpocket 75 % (37/15)
Pister 60 % (30/12)
Psychologie 25 % (12/5)
Trouver Objet Caché 75 % (37/15)

Langues
Anglais 70 % (35/14)

Melvin Peale

Responsable de la sécurité de la mine, il a été choisi en raison de sa fidélité à l'entreprise (c'est un grand admirateur d'Edward Chandler). Il a signé un accord de confidentialité pour préserver les secrets industriels de l'opération et a été mandaté pour la sécurité de la mine et l'approvisionnement des rebelles en armes. La Confrérie le considère comme un pion sacrifiable de l'échiquier.
Melvin Peale est conscient de la nécessité et de l'utilité de l'aspect officieux de ses activités et s'y consacre corps et âme. Cependant, il n'accepterait pas d'être employé pour une fonction en totale contradiction avec ses principes. Il ignore tout des relations de NWI avec des créatures du Mythe et de ses projets de domination du monde ; il en serait révolté.
Il dirige ses hommes dans un esprit militaire et exige d'eux la discipline qui va avec. Les gardes et lui-même portent l'uniforme lorsqu'ils sont en service et les inspections sont courantes.
Il est possible que les investigateurs convainquent Melvin Peale que Jonathan Harris n'est pas aussi droit qu'il le pense, mais il est si entêté que pour en arriver là, il leur faudra des preuves indéniables et irréfutables de ce qu'ils avancent. Dans le cas contraire, il n'entreprendra rien contre les intérêts de son employeur ou de son supérieur hiérarchique direct. En cas d'échec d'un test de *Baratin* ou *Persuasion*, ou si les preuves sont insuffisantes malgré un jet réussi, il pourrait bien prendre des mesures contre eux. Melvin Peale n'a pas prêté allégeance au groupe à la légère. Il n'a aucune idée des liens entre la mine et les mi-go ; cette découverte (s'il en est témoin ou s'il voit des photographies) serait bien sûr une preuve suffisante.

Dr Lawrence Richards

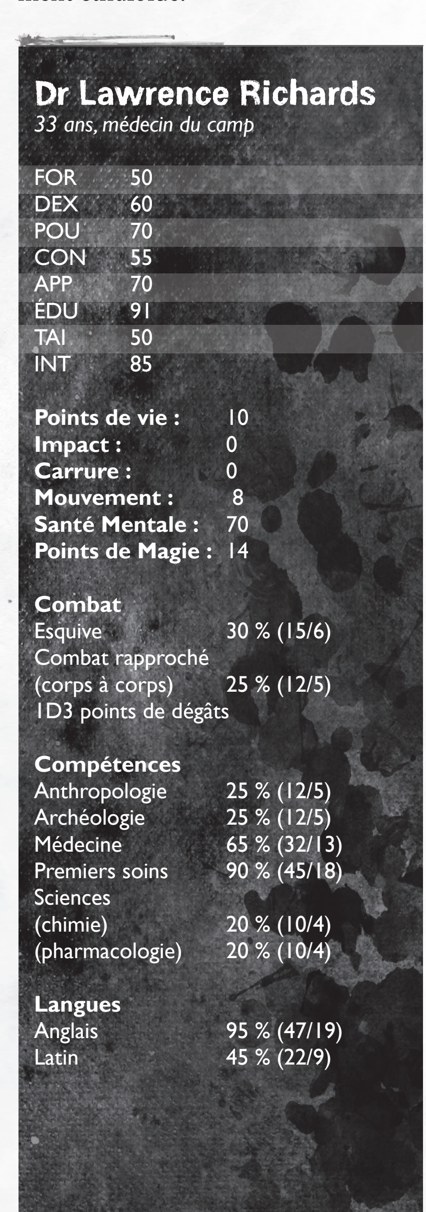
Le médecin du camp est un homme d'une trentaine d'années, qui ne sait absolument rien des agissements douteux de NWI ou de ses employés. Ses seuls soupçons tournent autour de la mort mystérieuse de deux mineurs par morsures de serpents (voir *Mineurs décédés*). Il a cependant consenti à se taire au sujet de ses décès jusqu'à ce que l'entreprise prenne une décision.
À l'origine, Lawrence Richards a pos-

tulé car le poste était bien payé et que ce lieu de travail lui donnait l'occasion de s'adonner à sa passion pour l'archéologie et l'anthropologie. Ses connaissances lui rendent suspecte l'implication des indigènes dans la mort des mineurs.
Un test de *Baratin* amènera le docteur à parler de la mort des mineurs ; les investigateurs pourront s'assurer son concours s'ils lui révèlent la vérité sur la situation.



Les forces de sécurité
Ce sont tous des combattants d'élite de divers États des États-Unis, bien payés et dévoués à Melvin Peale. Ils converseront volontiers avec les investigateurs, mais ne leur révéleront rien d'important et rendront compte à leur chef de tout ce qu'ils auront dit et demandé. La seule chose qui puisse affecter la loyauté de ces gardes est une confrontation directe avec un événement cthuloïde.

Les seize hommes sont en service suivant un emploi du temps en trois-huit. Deux gardes patrouillent le long de la clôture à l'intérieur du camp, quatre autres montent la garde sur le véritable site d'extraction pour empêcher les sabotages des indigènes. Deux autres sont affectés à Melvin et l'accompagnent lors de ses raids ou déplacements à Huancucho.



Dr Lawrence Richards
33 ans, médecin du camp

FOR	50
DEX	60
POU	70
CON	55
APP	70
ÉDU	91
TAI	50
INT	85

Points de vie : 10
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 8
Santé Mentale : 70
Points de Magie : 14

Combat
Esquive 30 % (15/6)
Combat rapproché (corps à corps) 25 % (12/5)
1D3 points de dégâts

Compétences
Anthropologie 25 % (12/5)
Archéologie 25 % (12/5)
Médecine 65 % (32/13)
Premiers soins 90 % (45/18)
Sciences
(chimie) 20 % (10/4)
(pharmacologie) 20 % (10/4)

Langues
Anglais 95 % (47/19)
Latin 45 % (22/9)

Forces de sécurité de NWI
35 ans, 16 mercenaires de premier ordre

FOR	75
DEX	75
POU	50
CON	80
APP	45
ÉDU	50
TAI	70
INT	50

Points de vie : 15
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 9
Santé Mentale : 50
Points de Magie : 10

Combat
Esquive 38 % (19/7)
Combat rapproché (corps à corps) 60 % (30/12)
1D3 + 1D4 points de dégâts
(corps à corps) 60 % (30/12)
Bowie 1D8 (E) + 1D4 points de dégâts
Combat à distance
(armes de poing) 75 % (37/15)
Revolver .45 1D10+2 (E) points de dégâts
(fusils) 85 % (42/17)
Semi-automatique 30-06 2D6+4 (E) points de dégâts

Compétences
Discrétion 65 % (32/13)
Pickpocket 50 % (25/10)
Pister 75 % (37/15)
Trouver Objet Caché 65 % (32/13)

Langues
Anglais 50 % (25/10)

Les mineurs
Ces hommes ont signé avec le groupe NWI un contrat de travail d'un an renouvelable. Ils sont bien payés, mais la vie de promiscuité et l'ennui profond de se trouver en altitude dans les Andes causent disputes et confrontations. La plupart de ces hommes disposent de compétences techniques, car leur travail nécessite la manipulation d'appareils spécifiques. Sur place, l'exploitation minière traditionnelle requérant des efforts physiques est peu présente.
Une atmosphère de peur règne parmi les ouvriers, inquiets depuis la mort mystérieuse de deux de leurs collègues, prétendument tués par les indigènes. Ils se plaignent de la menace qu'ils représentent pour l'exploitation. Les rebelles, actifs dans les environs, les ont en revanche laissés tranquilles jusqu'ici. L'un des interlocuteurs des investigateurs, qui connaît un peu la situation politique du pays, s'en étonne.
En cas de réussite d'un test de *Persuasion*, ce mineur révèle ses craintes et fait mention des récentes sorties nocturnes de Jonathan Harris, malgré l'interdiction de sortie du camp après le coucher du soleil « pour des raisons de sécurité ».
Si les investigateurs ne cachent pas leur méfiance envers NWI, les mineurs leur portent un regard positif. Certains mentionnent le secteur A-48, très exploité au début, puis brusquement arrêté sans explication. Certains pensent également que du minerai serait apparu la nuit, puis chargé comme si de rien n'était. Ils ne se doutent pas qu'il s'agit du *Blue John* extrait par les mi-go, et Jonathan Harris a toujours prétendu qu'il s'agissait de l'extraction de la journée ; depuis ils ne s'adressent plus à lui.

Mineurs décédés

Les deux incidents se sont produits en l'espace d'une semaine. Les deux hommes se sont fait mordre à une dizaine de reprises et semblent être décédés rapidement. Ils seraient sortis du complexe dans la soirée pour

se promener et ne sont jamais revenus. Leurs corps ont été retrouvés le lendemain matin par les gardes. Leur chair était boursouflée et noircie, mais les seuls à connaître la vérité sont le Dr Richards, J. Harris, M. Peale et les gardes qui firent la sinistre découverte. L'entreprise a coupé court à tout commentaire en déclarant aux mineurs que leurs camarades avaient été tués par les indigènes ; elle essaye dans le même temps de limiter la mauvaise publicité sur cette affaire.

Ceux qui écoutent ce qui se raconte parmi les mineurs entendront avec un peu de chance la rumeur selon laquelle ces hommes n'ont pas été tués par des indigènes ; personne n'en sait plus et la source de cette rumeur est introuvable. Tous ceux qui en savent plus sont liés par leur devoir de réserve.

La chaleur et la distance ont rendu le rapatriement des corps aux États-Unis impossible, et les cadavres ont donc été enterrés dans un coin éloigné du complexe, signalé par de petites croix en pierre. Si les corps sont exhumés, il sera évident qu'ils n'ont pas été tués par balle ; un bref examen et un test de *Médecine* révéleront la cause de la mort.



Indigènes tués

Lorsque les investigateurs se réveillent après leur première nuit, le camp est en pleine effervescence. Il ne leur faut pas longtemps pour découvrir que l'un des mineurs a disparu. Melvin Peale et quatre gardes fouillent les environs. Le travail a été suspendu et personne n'est autorisé à quitter la zone. C'est une bonne occasion pour les investigateurs de discuter avec les hommes et laisser traîner leurs oreilles.

Vers dix heures, Melvin Peale et ses hommes reviennent avec les corps de deux indigènes qu'ils ont abattus. Toutes les personnes du camp se rassemblent pour jeter un coup d'œil.

Les armes

Si un investigateur réussit son jet sous *Trouver Objet Caché*, il remarque dans le tumulte général qu'un garde emporte vers le bâtiment administratif un objet enveloppé dans une couverture. Il verra à un endroit mal dissimulé qu'il s'agit de fusils, probablement pris aux indigènes. S'ils se renseignent, ils apprendront que ces armes sont identiques à celles des gardes (et des rebelles si les personnages disposent de cette information suite à une attaque sur la route).

Les indigènes ont volé ces armes aux rebelles, comme cela a été ouvertement annoncé, mais Melvin Peale veut bien sûr éviter toute mise en relation avec NWI. Si les investigateurs découvrent le pot aux roses, il hausse les épaules et lance « pur hasard », ce qui n'est qu'une demi-vérité (jet sous *Psychologie*).

Les cadavres

Un jet réussi sous *Anthropologie* indique que ces indigènes font partie du peuple Huari, qui, selon les livres d'histoire, a disparu vers le XIIe siècle. L'un des deux est paré d'une importante quantité de bijoux primitifs et sa tête est difforme. Une réussite d'*Anthropologie* (avec un dé bonus) indique que ces déformations artificielles du crâne sont très appréciées parmi les peuples indigènes de la région. Les investigateurs remarquent la *Malédiction de Yig* avec jet sous *Mythe de Cthulhu*.

L'un des deux porte une tablette en bois autour du cou, que les personnages pourront observer. Elle est couverte de pictogrammes huaris, mais la partie inférieure manque, détruite par la balle qui l'a tué. L'inscription peut être traduite avec un test de *Mythe de Cthulhu* ; il s'agit d'une invocation de Yig.

Si les investigateurs ne manifestent aucun intérêt pour la tablette, Lawrence Richards la prendra, car s'intéressant à l'archéologie et à l'anthropologie, il souhaitera faire une traduction de son contenu.

Curiosités dans la région

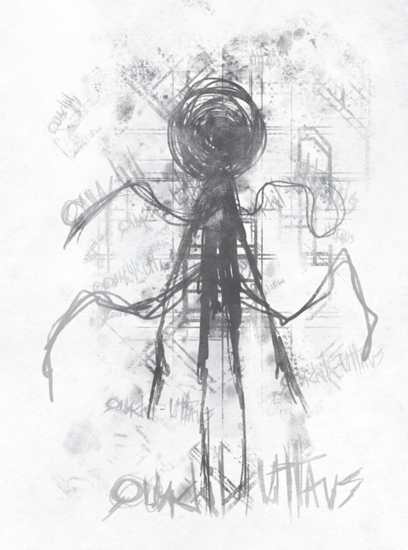
Les recherches autour du complexe de NWI peuvent se concentrer sur quatre domaines différents : les militants indigènes, les rebelles et leur planque, l'autel de Yig, et le secteur A-48 autour duquel tout tourne. Le Gardien trouvera dans cette partie tous les détails nécessaires.

Les militants indigènes

Le peuple primitif des Huaris habitait déjà la région avant l'arrivée des Incas et vénérait Yig. Ils évitent presque tous les contacts avec les autres peuples depuis des siècles et ne parlent que leur langue. N'étant pas des sauvages d'Amazonie isolés et restés à l'âge de pierre, les Huaris ont une compréhension suffisante du monde pour saisir le fonctionnement des armes et ne voir aucun problème à en faire usage.

Il y a peu, le peuple a été électrisé par la menace de l'accomplissement d'une prophétie ancestrale, ce qui explique les actions entreprises contre la mine. Ils ont jusqu'ici évité les mi-go par peur (les esprits des montagnes) ; ils sont persuadés que l'Ombre qui marche apparaîtra pour les chasser. L'un des deux indigènes tués est responsable de l'invocation des enfants de Yig qui ont tué les deux mineurs.

Les investigateurs n'ont rien à craindre des indigènes tant qu'ils n'affichent pas sur eux le logo de NWI, comme c'est le cas des uniformes des gardes ou des vêtements des mineurs. Malgré tout, les Huaris ne sont pas non plus enclins à s'entretenir avec eux. Si les personnages parviennent à trouver une langue commune et à leur parler en affichant des intentions pacifistes, ils leur raconteront la légende de l'Ombre qui marche. Globalement, ils seront bien plus ouverts s'ils comprennent que les investigateurs sont là pour combattre les mi-go.



Indiens Huari

	1	2	3	4	5	6	7	8
FOR	60	75	80	60	65	55	75	60
DEX	85	60	60	55	35	50	45	70
POU	50	60	50	55	40	25	75	45
CON	75	65	75	45	35	60	70	65
APP	65	20	25	60	85	75	70	60
TAI	40	60	75	65	60	70	50	55
INT	70	80	60	50	60	40	60	55

Points de vie :	11	12	15	11	9	13	12	12
Impact :	0	+1D4	+1D4	+1D4	+1D4	+1D4	+1D4	0
Carrure :	0	+1	+1	+1	+1	+1	+1	0
Mouvement :	9	8	8	7	8	7	8	9
Points de Magie :	10	12	10	11	8	5	15	9

Combat

Esquive	42 % (21/8)	30 % (15/6)	30 % (15/6)	28 % (14/5)	18 % (9/3)	25 % (12/5)	22 % (11/4)	35 % (17/7)

Combat rapproché (corps à corps) 60 % (30/12) **Couteau de grande taille** 1D8 (E) + Impact points de dégâts
Combat à distance (fusils) 40 % (20/8) **Semi-automatique 30-06** 2D6+4 (E) points de dégâts

Compétences
Discrétion 40 % (20/8)
Dissimuler 60 % (30/12)

Langues
Aymara 50 % (25/10)
Espagnol 5 % (2/1)
Quechua 5 % (2/1)

Sortilèges
#7 connaît *Invoquer/Contrôler un enfant de Yig* et *Contacter une Divinité / Yig*

« L'Ombre qui marche »

Il n'y a pas de moment spécifique dans l'aventure pour l'apparition de cet homme. Le Gardien peut choisir comme il le souhaite la fonction de ce chamane dans la campagne. Il peut servir à aider ou à gêner les investigateurs, voire à les sauver d'un sort funeste, mais le Gardien ne doit pas non plus se sentir obligé de l'utiliser.

L'Ombre qui marche est un Indien Montagnais du nom de Ngansa ; il vient de la rive nord du Saint-Laurent. Son peuple y vivait depuis de nombreuses générations, de manière semi-nomade, chassant les élans, les caribous et les cerfs. Les Iroquois étaient leurs ennemis jurés, car ils pénétraient souvent sur leur territoire pour les réduire en esclavage ou leur voler leur butin de chasse. Les Montagnais apprirent de leurs ennemis les méthodes de torture et acquirent une cruauté sans limites dans les combats. Les blancs les laissèrent donc tranquilles, les considérant comme pratiquement inattaquables. Cela ne les protégea cependant pas de la grippe espagnole de 1918, qui emporta les trois quarts de la population. Un grand nombre de survivants traumatisés pensent que la fin du monde est proche.

Le combat contre les fungi de Yuggoth est la destinée de Ngansa, comme elle fut celle de ses ancêtres avant lui. Il porte un bâton ancestral, qui a déjà été utilisé plusieurs fois contre les mi-go au cours des siècles passés. Il a déjà rencontré ces créatures répugnantes, la dernière fois dans le nord du Vermont, lorsqu'ils ont traité avec un certain Jonathan Harris. Ngansa a voyagé à pied jusqu'en Amérique du Sud, car son lien psychique avec le bâton l'a averti de la présence des mi-go.

Cet Indien est plus que centenaire, ce qui se voit, bien qu'il soit encore en bonne santé. Il a enduit son corps d'une pâte blanche et collante qui lui donne une apparence fantomatique ; s'il devait surprendre un investigateur en surgissant brutalement, ce qu'il aime habituellement faire, ce dernier perdrait 0/1D2 points de SAN.

Ce mystérieux chamane peut s'adresser aux investigateurs s'il pense qu'ils peuvent l'aider, mais il ne tolérera aucune interposition et détruira tous ceux qui se dresseront sur son chemin. Il a l'intention d'appeler Cthugha et de s'en servir pour annihiler les mi-go et leur caverne (ainsi que le portail à l'intérieur), puis de le diriger vers la mine de NWI afin de la réduire en cendres.

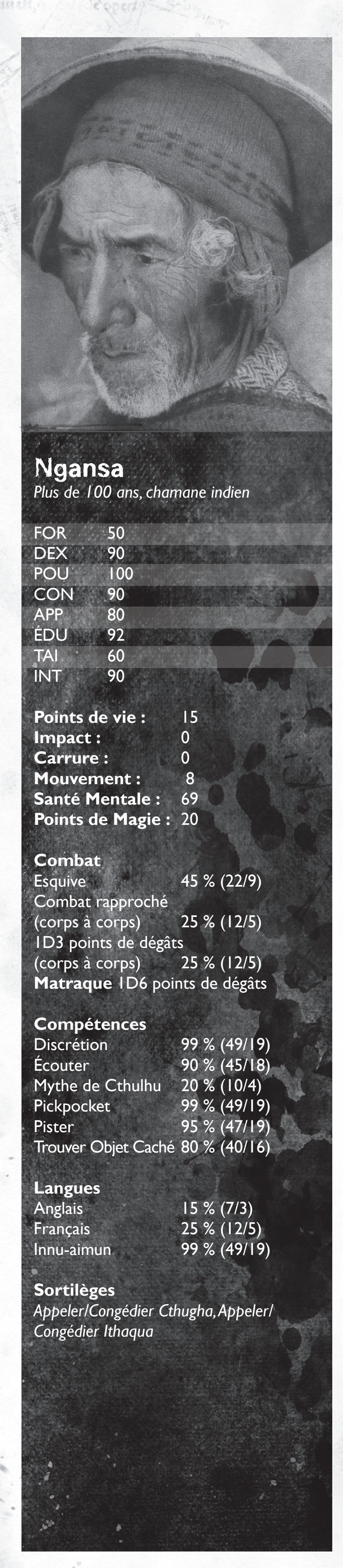
Le bâton de Ngansa

Cette branche de chêne gravée, d'un mètre cinquante de long et couverte de symboles, est âgée de plusieurs siècles et appartient à la famille de Ngansa depuis des générations. S'il est utilisé correctement, il fait passer à 95 % les chances de succès des sortilèges *Appeler Cthugha* et *Appeler Ithaqua* et double les chances de les *Congédier*.

Si Ngansa devait être mortellement blessé au cours de cette aventure, il tenterait de transmettre le bâton à l'un des investigateurs, probablement celui qui lui semblera le plus honnête. Il aurait normalement dû le transmettre à un membre de sa famille, mais il n'a pas de descendance et n'a plus de proches. Celui qui obtient le bâton de cette manière développe un lien psychique avec lui ; lors du legs, son nouveau propriétaire devient immédiatement conscient des pouvoirs de l'objet et développe une connaissance intuitive des deux sortilèges. Il découvre qu'il est capable de détecter la présence des mi-go, raison pour laquelle Ngansa se trouve ici. L'investigateur peut se sentir un peu comme l'esclave de ce bâton qui le pousse continuellement sur les traces des fungi de Yuggoth pour les détruire.

L'armure de Ngansa

La pâte que Ngansa a étalée sur son corps est une mixture spéciale qu'il a lui-même confectionnée. Elle sert à repousser les mi-go qui y sont très sensibles. Cette substance est toxique pour leur métabolisme extraterrestre et ils ressentent une intense sensation de brûlure à son contact. Elle fournit également une protection contre la chaleur produite par Cthugha.



Ngansa

Plus de 100 ans, chamane indien

FOR	50
DEX	90
POU	100
CON	90
APP	80
ÉDU	92
TAI	60
INT	90

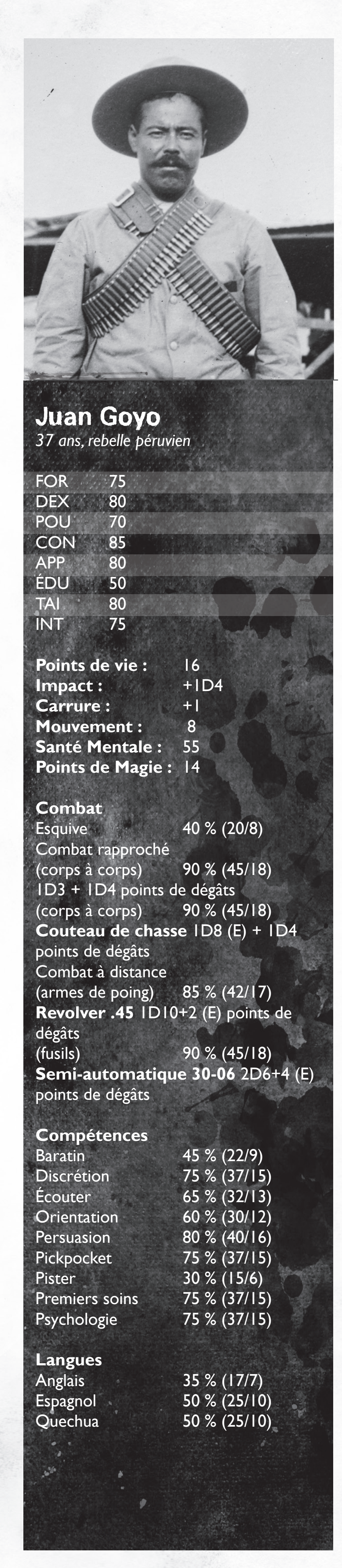
Points de vie : 15
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 8
Santé Mentale : 69
Points de Magie : 20

Combat
Esquive 45 % (22/9)
Combat rapproché
(corps à corps) 25 % (12/5)
1D3 points de dégâts
(corps à corps) 25 % (12/5)
Matraque 1D6 points de dégâts

Compétences
Discrétion 99 % (49/19)
Écouter 90 % (45/18)
Mythe de Cthulhu 20 % (10/4)
Pickpocket 99 % (49/19)
Pister 95 % (47/19)
Trouver Objet Caché 80 % (40/16)

Langues
Anglais 15 % (7/3)
Français 25 % (12/5)
Innu-aimun 99 % (49/19)

Sortilèges
Appeler/Congédier Cthugha, Appeler/Congédier Ithaqua



Juan Goyo

37 ans, rebelle péruvien

FOR	75
DEX	80
POU	70
CON	85
APP	80
ÉDU	50
TAI	80
INT	75

Points de vie : 16
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 8
Santé Mentale : 55
Points de Magie : 14

Combat
Esquive 40 % (20/8)
Combat rapproché
(corps à corps) 90 % (45/18)
1D3 + 1D4 points de dégâts
(corps à corps) 90 % (45/18)
Couteau de chasse 1D8 (E) + 1D4 points de dégâts
Combat à distance
(armes de poing) 85 % (42/17)
Revolver .45 1D10+2 (E) points de dégâts
(fusils) 90 % (45/18)
Semi-automatique 30-06 2D6+4 (E) points de dégâts

Compétences
Baratin 45 % (22/9)
Discrétion 75 % (37/15)
Écouter 65 % (32/13)
Orientation 60 % (30/12)
Persuasion 80 % (40/16)
Pickpocket 75 % (37/15)
Pister 30 % (15/6)
Premiers soins 75 % (37/15)
Psychologie 75 % (37/15)

Langues
Anglais 35 % (17/7)
Espagnol 50 % (25/10)
Quechua 50 % (25/10)

Les rebelles révolutionnaires

Sancho représente le moyen le plus efficace de découvrir l'emplacement de la planque des rebelles, car une recherche au petit bonheur la chance serait infructueuse. Il faudra réussir un test extrême de *Persuasion* et une somme d'argent considérable pour qu'il se décide à livrer cette information.
En s'approchant, les investigateurs verront que la tanière des rebelles est constituée d'un réseau de petites cavernes sous une saillie rocheuse. Deux hommes montent la garde en permanence et sont armés de fusils fournis par NWI. Ils sont très méfiants envers les étrangers et agissent selon le principe du tirer d'abord et poser les questions ensuite. Tout investigateur capturé ici sera exécuté sommairement comme intrus ou espion… ou les deux à la fois.
S'ils réussissent à s'y introduire, ils découvriront des documents prouvant que Melvin Peale et NWI les fournissent en armes. Dire que le gouvernement péruvien serait ravi d'obtenir ces preuves est un euphémisme.

Les rebelles
Les rebelles de Juan Goyo comptent vingt-cinq hommes plus ou moins loyaux. Peu partagent la ferveur révolutionnaire de leur chef et la plupart se considèrent simplement comme des bandits.
Juan Goyo n'en a pas après les investigateurs, mais, si Sancho lui raconte qu'ils disposent d'explosifs ou d'armes, il leur tendra une embuscade sur le chemin de la mine, afin de les dépouiller. S'ils se rendent et lui donnent ce qu'il veut, il reste poli et aimable, mais s'emporte facilement et pourrait bien priver un personnage de l'un de ses doigts s'il se sent insulté.
Suspicieux, Juan Goyo a suivi plusieurs fois Jonathan Harris jusqu'au secteur A-48 et a assisté à ses tractations avec les mi-go. Il a été terrifié par ce qu'il a vu, mais reste indécis quant à la conduite à tenir, car il a peur d'interrompre son approvisionnement en armes. Il est possible de le pousser à agir contre Jonathan Harris s'il saisit la gravité de la situation. En outre, il connaît l'autel de Yig.

L'autel de Yig

Caché parmi les rochers à pic, se dresse un vieil édifice en pierre, de près de quatre mètres de haut. Il a été sculpté dans un seul bloc et décoré de serpents entrelacés. Le centre de l'autel est dominé par une énorme tête mi-humaine mi-serpent, sa bouche

Rebelle typique

35 ans, 25 révolutionnaires fidèles

FOR	75
DEX	70
POU	50
CON	70
APP	50
ÉDU	40
TAI	70
INT	50

Points de vie : 14
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 8
Santé Mentale : 45
Points de Magie : 10

Combat
Esquive 35 % (17/7)
Combat rapproché
(corps à corps) 75 % (37/15)
1D3 + 1D4 points de dégâts
(corps à corps) 75 % (37/15)
Couteau de chasse 1D8 (E)
+ 1D4 points de dégâts
Combat à distance
(armes de poing) 80 % (40/16)
Revolver .45 1D10+2 (E) points de dégâts
(fusils) 70 % (35/14)
Semi-automatique 30-06 2D6+4 (E) points de dégâts

Compétences
Discrétion 65 % (32/13)
Pickpocket 55 % (27/11)

Langues
Espagnol 20 % (10/4)
Quechua 40 % (20/8)



ouverte découvrant des crochets courbés et une langue fourchue. Sous la tête, gravés dans le roc, figurent d'étranges pictogrammes semblables à ceux de la tablette de bois trouvée sur le corps de l'un des deux Huaris. La vue de cette chose hideuse coûte 0/1 point de SAN.
En l'observant de plus près, avec un test de *Mythe de Cthulhu*, on peut voir que les signes représentent une série de gestes pour lancer ici (et seulement ici) le sortilège *Contacter une Divinité / Yig*. La réussite du sortilège est garantie et le lanceur de sort n'a pas besoin d'investir de POU, mais perd 1D6 points de SAN.
Un test de *Trouver Objet Caché* révèle des traces de pas assez récentes autour de l'autel et un test de *Archéologie* ou *Anthropologie* permet de savoir que cet autel a été construit par les Huaris préhistoriques.
La proximité de l'autel accroît le potentiel de deux sortilèges :

- Pour le sortilège *Invoquer/Contrôler un enfant de Yig*, la tête en pierre crache 10x1D10 enfants de Yig qui forment un tapis aux pieds du magicien et de ses compagnons (0/1D10 points de SAN). Les enfants ne font aucun mal à ceux qui ne tentent rien contre eux, à moins d'être commandés par un prêtre de Yig ou si un magicien le leur ordonne.
- Si le sortilège *Contacter une Divinité / Yig* est lancé, les enfants de Yig apparaissent avec leur père.

Contacter Yig

Le père des serpents domine la région depuis des siècles. Il est profondément irrité par l'intrusion des étrangers et a ordonné à ses adorateurs huaris de défendre leur terre. Yig est la source de la légende de l'Ombre qui marche, et bien qu'il ait prédit sa venue, il n'a pas de lien direct avec lui.
Si les investigateurs entrent en contact avec Yig, il exigera leur soutien pour détruire le camp de NWI et annihiler les mi-go. Les termes de l'accord ressemblent un peu à : « si vous faites exactement ce que j'attends de vous, vous ne serez pas immédiatement tués par des hordes de serpents venimeux ». Un investigateur qui ne fait pas ce qui lui a été ordonné recevra la visite d'un enfant de Yig. Yig tentera également d'enseigner à tous les personnages le sortilège *Invoquer/Contrôler un enfant de Yig* (un test de INT suffit à l'ap-



Les enfants de Yig

Les serpents qui apparaissent sont des spécimens de crotales extraordinairement longs, pouvant mesurer jusqu'à deux mètres. Leurs congénères normaux, seuls serpents à sonnettes vivant en Amérique du Sud, sont déjà les plus venimeux, avec une probabilité de tuer de 75 %. Leur venin est connu pour provoquer des troubles de la vision, voire une cécité irréversible.

Ces serpents portent l'habituelle faucille blanche sur leur front. Ils sont si rapides qu'ils peuvent attaquer en premier à chaque round et qu'ils ont 100 % de chance de toucher. La seule possibilité de leur échapper est de réussir un test de *Esquive*, round après round.

Chaque enfant de Yig possède 15 points de vie.

prendre).

Le secteur A-48

Cette région a été dévastée par les tremblements de terre de l'an passé et d'énormes blocs de croûte terrestre sont dressés, presque à la verticale, mettant au jour les couches sous-jacentes.

Pendant la journée, tout est tranquille... peut-être même un peu trop. Un test de *Naturalisme* indique que la faune locale est peu présente et un test de *Sciences (Géologie)* révèle que la façon dont les blocs ont été rejetés est anormale.

Si un investigateur s'intéresse aux couches de roches mises à nu, il remarquera avec un test de *Trouver Objet Caché* les traces d'une soigneuse extraction minière, apparemment concentrée sur une fine couche bleue. Cette couche date d'environ 70 millions d'années (*Sciences (Géologie)*). Si des échantillons sont prélevés et examinés (le camp de NWI est merveilleusement bien équipé), les investigateurs découvriront des traces d'une fluorine inhabituelle dénommée *Blue John*. De curieuses empreintes qu'un test de *Mythe de Cthulhu* associera aux mi-go peuvent être constatées au sol (*Trouver Objet Caché*). Les investigateurs pourront suivre ces empreintes jusqu'à la caverne des mi-go, 500 mètres plus haut dans la montagne, avec une réussite de *Pister*.

Si les investigateurs s'approchent des lieux en pleine nuit, ils entendent le ronronnement de l'étrange appareillage des mi-go et le son d'une voix humaine de temps à autre. En s'avançant prudemment, le premier investigateur franchit un petit fossé et se retrouve de l'autre côté, au sommet d'une butte, à environ 15 mètres des mi-go. La vue des fungi lui coûte 0/1D6 points de SAN et s'il ne devient pas fou, il se rendra rapidement compte que sa silhouette se découpe dans la nuit et se voit en contrebas. Il doit alors se jeter au sol pour ne pas être découvert. S'il perd la raison, sa prise de décision est trop longue et il sera vu. Des personnages un peu plus prudents auront grimpé le talus à quatre pattes.

Depuis leur position, les investigateurs voient huit fungi utilisant deux appareils étranges sous la direction de Jonathan Harris. Deux des mi-go portent une arme étrange (le rayon de froid) et Jonathan porte son revolver calibre 45 dans son étui.

Les fungi de Yuggoth

Ces créatures prennent d'énormes précautions pour ne pas être vues ; si elles savent que leur existence est connue des investigateurs, elles feront tout pour les capturer sans témoins. Elles agiront probablement lorsque les personnages seront dans la montagne. Les fungi tenteront de prendre les investigateurs vivants afin de les emmener sur la Lune et d'expédier leur cerveau sur Yuggoth après le leur avoir retiré. Si la résistance des investigateurs est trop importante, les mi-go se satisferont également de leur mort, laissant à Jonathan Harris le soin d'expliquer leur disparition du mieux qu'il pourra.

La caverne des mi-go

La caverne secrète des mi-go est dissimulée dans les hautes montagnes, au-dessus du secteur A-48. L'entrée est relativement grande et une réussite de *Trouver Objet Caché* (avec un dé bonus) révèle aux investigateurs, parmi les empreintes des fungi, des traînées indiquant que quelque chose de lourd a été tiré dans ou hors de la caverne.

Cette caverne s'enfonce sur environ 30 mètres, mais on peut constater avec un test de *Sciences (Géologie)* qu'elle a été creusée artificiellement. Elle s'arrête brusquement sur une paroi lisse couverte d'étranges motifs. Celui qui connaît le sortilège *Créer un Portail* reconnaît ces dessins. Deux machines en métal à la structure inconnue sont posées sur des sabots rigides. Malgré leur conception peu familière, elles servent probablement pour l'extraction ou la transformation de ressources minérales (*Sciences (Géologie)*).

La paroi du fond de la caverne est constituée d'un *Portail* créé par les fungi pour voyager rapidement entre cet endroit et une petite colonie située dans un système de tunnels sous la surface de la Lune. L'utilisation de ce *Portail* coûte 5 points de magie.

La colonie lunaire

Les *Portails* disposent souvent de la faculté d'adapter leurs utilisateurs à l'autre côté. Ici, pour des raisons que seuls les mi-go pourraient expliquer, il n'y a pas de différence d'atmosphère par rapport à la Terre, mais la gravité n'est pas la même. Ces modifications seraient sûrement fatales aux personnages non préparés si le créateur du *Portail* n'avait pas prévu de compensation.

Le passage du *Portail* se fait sans difficulté particulière pour les investigateurs, mais il leur faut tout de même s'habituer à leur environnement pour ne pas sauter ou trébucher de manière incontrôlée. Chaque personnage lance 1D100 et le compare à sa DEX.

Conséquences du D100 :

Inférieur ou égal à DEX, l'investigateur maîtrise son environnement et peut agir immédiatement sans aucune limitation ;

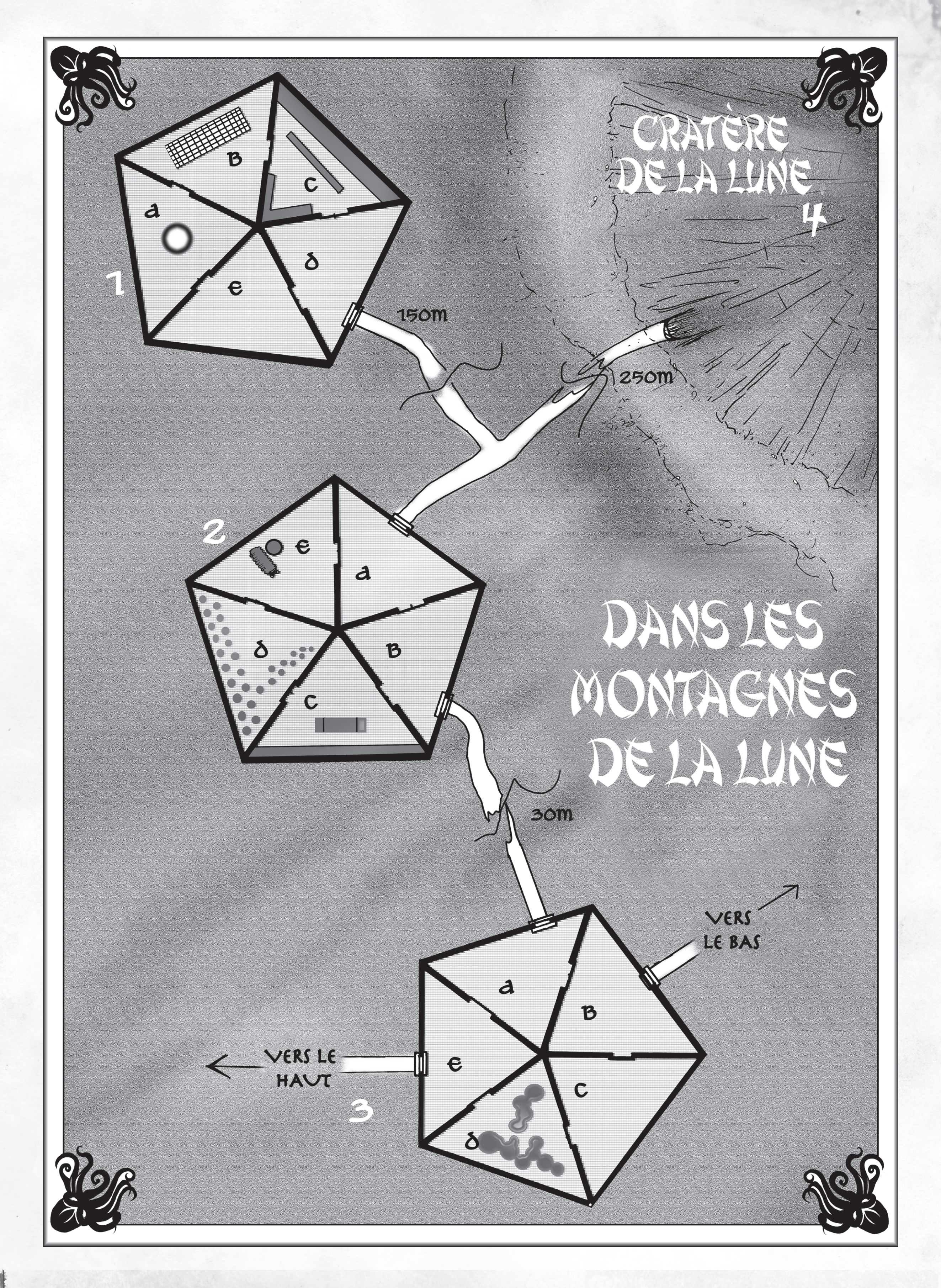
Supérieur à DEX, il faut à l'investigateur 2D10 rounds pour contrôler ses mouvements et il subit un dé de malus lors de ses actions physiques.

Le rayon de froid des mi-go

Faite d'un morceau de métal gris d'une forme étrange, cette arme ressemble à une grappe de bulles métalliques et d'épines de verre. Elle envoie un intense rayon visible de froid qui provoque 2D8 points de dégâts sur une portée de base de 20 mètres. Ce rayon est relativement lent, de sorte qu'il est possible de l'*Esquiver* si aucune autre tâche ne requiert l'attention de l'investigateur pendant le round de combat en question.

Dans ce chapitre, les personnages feront face à une petite version de cette arme, conçue pour les gardes, qui ne contient que douze charges. Une personne non entraînée à sa manipulation aura 10 % de chance de base de s'en servir correctement.





Le complexe des mi-go

1a	Portail vers le Pérou	2a	Passage vers le cratère	3a	Passage vers l'installation médicale
1b	Salle des cages	2b	Passage vers l'intérieur du complexe	3b	Bifurcation vers l'intérieur de la colonie (vers le bas)
1c	Salle d'entreposage	2c	Salle d'opérations	3c	Appareils non identifiables
1d	Passage vers le complexe	2d	Cylindres à cerveau	3d	Pièce habitée
1e	Zone de dépôt	2e	Salle des machines	3e	Bifurcation vers l'intérieur de la colonie (vers le haut)
				4	Cratère de la Lune

La pièce du *Portail*

Les investigateurs se trouvent dans une pièce pentagonale creusée à même la roche et semblant avoir été vitrifiée par une intense chaleur. Une vérification sous *Sciences (Géologie)* montre que la nature de la roche est différente de celle du Pérou. Le sol est couvert de carreaux en céramique lisses et blancs (comme dans toutes les zones du complexe). Les couloirs sont régulièrement coupés par des portes à double battant qui se referment dès qu'on ne les touche plus. Elles sont souvent dotées de petites fenêtres en cristal.

(1a) Le *Portail*

De l'autre côté du *Portail*, les investigateurs se retrouvent face à un mi-go non armé. Cette créature n'est pas un garde, elle passait par là à ce moment précis. Elle profitera du fait que les investigateurs ne sont pas habitués à la gravité des lieux pour les attaquer et les tuer (s'ils sont trois au maximum) ou fuira en détalant vers la salle d'opérations.
Une fois le mi-go maîtrisé ou chassé, les personnages pourront examiner les lieux plus attentivement.

(1b) Salle des cages

De nombreuses cages en métal sont suspendues au mur. Ces dispositifs ancestraux, dans lesquels il serait possible de faire entrer un humain adulte en forçant un peu, sont vides. Elles semblent ne pas avoir servi depuis longtemps.
Les taches sombres sur le sol sont bien des traces de sang remontant à plusieurs siècles (*Médecine*).

(1c) Salle d'entreposage

Des étagères métalliques sont alignées au mur, signe que cette salle était utilisée pour l'entreposage, mais les dépôts et les saletés laissent penser que ce n'est plus le cas depuis fort longtemps.

(1d) Passage vers le complexe

C'est un couloir entre la salle du portail et le reste du complexe.

(1e) Zone de dépôt

Selon si les investigateurs passent le portail lorsque le groupe de mi-go du secteur A-48 travaille ou non, ils trouveront leurs appareils ou des traces au sol indiquant leur présence.

Passages

Tous les couloirs sont carrelés et pentagonaux.

Le couloir de liaison

Ce couloir dans la pénombre débouche après 150 mètres sur un angle droit, dans un couloir plus large et mieux éclairé.
Des parties scellées sur les parois indiquent la présence d'anciens passages.

Le grand couloir

Ce couloir se poursuit à gauche sur environ 50 mètres, puis suit une courbe vers la droite en montant progressivement, ce qui empêche d'en voir le bout. Dans cette direction, le groupe entend un vrombissement grave ressemblant à la cadence d'une machine. Si les investigateurs s'y rendent, ils atteignent les *Montagnes de la Lune* (voir ci-dessous).
En partant à droite et non à gauche, le couloir s'arrête sur une double porte munie des habituelles petites fenêtres.

L'installation médicale

Les murs de cette installation mesurent environ 15 mètres de long.

(2a) Passage vers le cratère

Ce couloir relie l'installation médicale au couloir menant au cratère.

(2b) Passage vers l'intérieur du complexe

Ce couloir relie l'installation médicale au reste du complexe.

(2c) Salle d'opérations

Les doubles portes de cette zone portent d'étranges motifs de lumière phosphorescente (le symbole mi-go pour désigner la « salle d'opérations », ce que les investigateurs ne peuvent pas deviner). Un test de *Écouter* permet aux investigateurs d'entendre le bruit des mi-go en plein travail. À l'inverse, les portes masquent le bruit que pourraient faire les personnages, qui peuvent les épier à travers les fenêtres sans se faire remarquer.
À l'intérieur, quatre mi-go travaillent. Au centre de la pièce, un cylindre métallique rutilant est posé sur une table et raccordé à un appareil (a priori électrique) au moyen de quelques fils. À proximité, le corps du mineur disparu repose sur un socle recouvert par une sorte de plaque de plastique. La partie supérieure de son crâne a été sciée et l'intérieur est vide ; la vue de cette cavité sans cerveau coûte 0/1D4 points de SAN.
Ceux qui examinent l'appareil sur la table comprennent avec un test de *Électricité* comment le mettre en marche. Dans ce cas, les investigateurs peuvent discuter avec le cerveau du mineur qui se trouve dans le cylindre métallique. Entre hurlements et cris incohérents, il raconte comment il en est venu à soupçonner Jonathan Harris et à le suivre une nuit jusqu'au secteur A-48. Il a découvert que ce dernier était de connivence avec des créatures cauchemardesques qui vivent dans une caverne. Il fut découvert et capturé, puis se réveilla dans le noir, sans entendre le moindre bruit, ni même le son de sa voix. Il est incapable de bouger et ne comprend pas ce qui lui est arrivé. Il implore les investigateurs de l'aider à s'évader de sa prison. Un sauvetage est impensable et quiconque entend ses plaintes sera saisi par les remords et la compassion et perdra 0/1D3 points de SAN. La seule chose que les investigateurs peuvent faire, c'est d'abréger son affreuse existence.



(2d) Cylindres à cerveau
Des cylindres métalliques brillants sont alignés au mur, chacun portant une sorte d'étiquette ; deux d'entre elles avec une inscription et trois autres vierges. Elles décrivent le cerveau contenu et raccordé.
Un test de *Mécanique* est nécessaire pour ouvrir l'un des récipients. Si l'étiquette est vierge, le cylindre est vide, si elle porte une inscription, il contient un cerveau humain flottant dans un épais liquide et rattaché aux bords par de petits fils (0/1D3 points de SAN).
Dans les deux cylindres pleins, on trouve les cerveaux de l'astronome Milton Woosnam et de son assistant Harvey Lomax de Nouvelle-Angleterre, qui eurent la malchance de tomber entre les mains des mi-go il y a environ cinq mois. Une réussite à un test d'*Électricité* permet de communiquer avec eux. Le Gardien est libre de leur faire révéler de précieuses informations ou de leur faire pousser des hurlements de fous à lier.

(2e) Salle des machines
Ces blocs métalliques mystérieux et bourdonnants pourraient servir d'alimentation en énergie de l'installation médicale... ou à toute autre chose. Les investigateurs ne sont pas en mesure d'en savoir plus ici.

Exemple d'une autre pièce

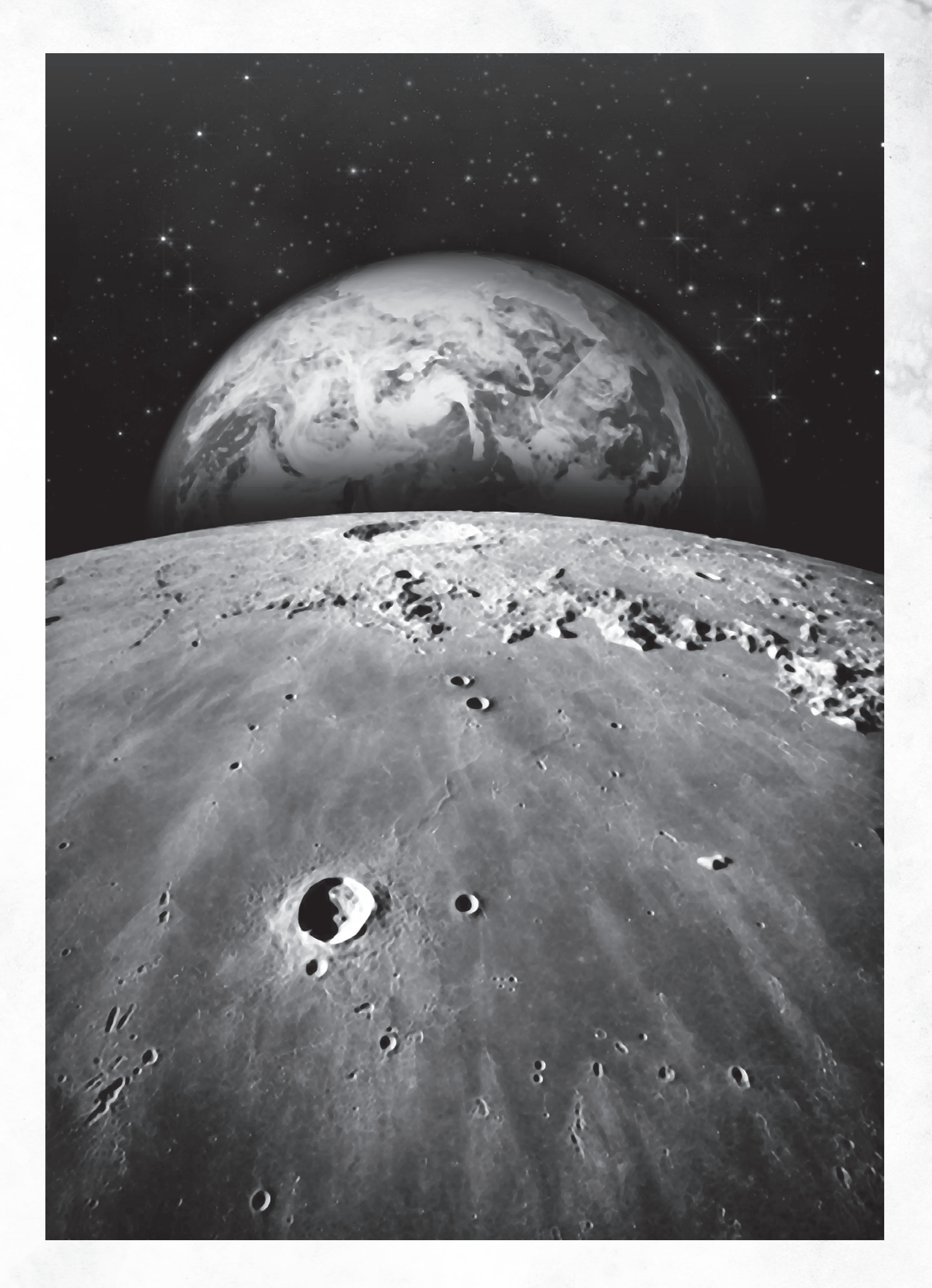
La double porte de l'autre côté conduit à un petit couloir qui débouche sur une autre pièce. De là, les passages se densifient. Les investigateurs qui décident d'explorer cette partie de la colonie rencontrent de plus en plus de mi-go au fur et à mesure qu'ils avancent.
La structure des pièces suit le principe du pentagone, bien que des exceptions ne puissent pas être exclues.

(3a) Passage vers l'installation médicale
Ce couloir relie la nouvelle pièce à l'installation médicale.

(3b) Bifurcation vers l'intérieur de la colonie (vers le bas)
Ce couloir descend légèrement.

(3c) Appareils non identifiables
On y trouve des appareils des mi-go, entreposés ou en fonctionnement. Le Gardien peut laisser libre cours à son imagination.

(3d) Pièce habitée
On y trouve 1D4 mi-go (ou 1D6, voire 1D8) affairés. Le Gardien peut laisser libre cours à son imagination.



(3e) Bifurcation vers l'intérieur de la colonie (vers le haut)
Ce couloir monte légèrement en courbe.

(4) Les montagnes de la Lune

Si les investigateurs se dirigent vers les vrombissements après avoir suivi le couloir en montée sur environ 200 mètres, voici ce qu'ils observent : une grande salle circulaire éclairée par une légère lumière bleutée. Ils se trouvent encore à environ 50 mètres de la fin du couloir et ne peuvent pas voir le sol en contrebas. Ils constatent cependant que la salle fait presque un kilomètre de diamètre et qu'elle est ouverte en haut. L'ouverture laisse apparaître un ciel noir constellé d'étoiles. Le mur le plus éloigné de la salle est formé d'une dentelure de rocher, et au-dessus, source de la lumière, un corps céleste bleu-blanc-brun. En regardant attentivement, on peut reconnaître les contours des océans et des continents de la Terre. S'ils ne s'en doutaient pas déjà, les investigateurs ont à présent la certitude qu'ils se trouvent sur la Lune. Le passage dans lequel ils se trouvent mène sur le bord d'un cratère lunaire (0/1D8 points de SAN).
Le bourdonnement provient du fond du cratère. Un test de *Mythe de Cthulhu* l'associe à la tentative d'invocation d'une entité. Si les investigateurs souhaitent s'approcher pour voir cela de plus près, ils peuvent le faire sans danger, car la pente les dissimule des créatures en contrebas. Les personnages verront de nombreuses entrées similaires à celle qu'ils empruntent pour accéder au cratère, mais seront incapables de déterminer s'il s'agit d'un champ d'énergie ou d'un dôme transparent qui retient l'atmosphère au-dessus d'eux.

À intervalles réguliers, des formes roses sortent de l'une des cavernes éloignées, pour se diriger vers le fond du cratère, en volant en piqué ou en marchant avec raideur sur les chemins sinueux. En regardant prudemment par-dessus le bord, les investigateurs ressentent une forte répulsion (1D6/6 points de SAN) à la vue des milliers de fungi et de la centaine d'humains qui sautillent, volettent ou se tortillent devant un immense autel en pierre.

Des investigateurs particulièrement courageux peuvent vouloir observer la cérémonie jusqu'au bout. Dans ce cas, ils seront assaillis par une odeur de tombe fraîchement ouverte et verront la masse vacillante, noire et effilochée de Shub-Niggurath, la Chèvre Noire aux Mille Chevreaux (1D10/1D100 points de SAN) ; c'est elle que les mi-go révèrent avec tant d'enthousiasme.

Tout cri ou coup de feu attire immédiatement l'attention et quelqu'un arrive pour investiguer. Le plus malin serait de décamper le plus vite et le plus discrètement possible.

Fin

Il est impossible de prédire la tournure que prendra cette aventure, les personnages avec qui les investigateurs auront des interactions, ou encore les ennemis et les amis qu'ils se feront. Cela peut donc donner un effroyable massacre, des assassinats ciblés, une attaque massive de l'Ombre qui marche (peut-être même déclenchée dans la colonie lunaire), ou une fuite désespérée des investigateurs. Tout est possible et rien de cela ne porte préjudice à la suite de la campagne. Le Gardien peut suivre allègrement toutes les idées de ses joueurs, aussi saugrenues qu'elles soient. Une seule chose est primordiale : l'indice qui les mènera à San Francisco au chapitre suivant.

Conséquences sur la Santé Mentale

Les investigateurs qui ont découvert les machinations concernant la mine gagnent 1D4 points de SAN.
Tous ceux qui agissent contre l'extraction du *Blue John* (sans se contenter de regarder passivement) gagnent 1D10 points de SAN supplémentaires.
S'ils évitent la mort d'innocents dans le camp, ils gagnent 1D6 points de SAN en plus.

À la fin du chapitre XIII…

Les investigateurs disposent des informations des bordereaux de transport du *Blue John* trouvés dans le meuble de Jonathan Harris. Ils contiennent une adresse utile pour le chapitre suivant.

S'ils ne disposent pas de cet indice, le Gardien devra veiller à le leur fournir par d'autres moyens : un survivant de la destruction de la mine qui le découvre, le docteur Richards qui entre en sa possession, voire Melvin Peale, dont la méfiance envers son employeur a été suscitée.

Un autre indice important est la lettre sur le bureau de J. Harris. C'est la première preuve solide du lien qu'il existe entre Edward Chandler et la Confrérie. Jusque-là, seul le prénom *Edward* avait été mentionné. Les investigateurs peuvent aisément apprendre que le chef de NWI se nomme Edward Chandler et l'un des personnages pourrait même se rappeler de la présence de ce nom dans l'arbre généalogique du baron Hauptmann dans le **chapitre VIII**.

Le dernier indice de la mine est l'enseigne qui surmonte la porte principale du camp, cette bête léonine qui se cabre.

Mi-go seul sur la lune

FOR	60
DEX	90
POU	65
CON	70
TAI	60
INT	75

Points de vie : 13
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 8
Points de Magie : 13

Combat
Attaques par round : 2
Options de Combat rapproché :
Au corps à corps, les fungi de Yuggoth attaquent avec leurs deux pinces de crabe.
Esquive 45 % (22/9)

Saisir (manœuvre) : Ils peuvent également tenter d'attraper une victime (d'une carrure égale ou inférieure), puis s'envoler en l'emportant avec lui dans les airs pour la lâcher ou l'amener si haut que la pression fait exploser ses poumons.
Combat rapproché 45 % (22/9), 1D6 points de dégâts + Impact
Combat à distance (fusils) 45 % (22/9)

Protection :
Aucune, mais du fait de la nature extraterrestre de leur corps, toutes les armes perforantes (y compris les balles) ne leur infligent que des dégâts minimums.

Sortilèges
Hypnose des mi-go

Perte de Santé Mentale :
Voir un mi-go peut faire perdre 0/1D6 SAN.





Mineurs mi-go

	1	2	3	4	5	6	7	8
FOR	75	50	35	60	55	50	65	60
DEX	70	60	100	50	85	80	65	75
POU	85	65	70	50	50	60	70	50
CON	65	50	40	75	45	55	60	50
TAI	60	25	85	50	70	65	50	60
INT	90	55	70	80	45	60	65	55
Points de vie :	12	7	12	12	11	12	11	11
Impact :	+1D4	-1	0	0	+1D4	0	0	0
Carrure :	+1	-1	0	0	+1	0	0	0
Mouvement : (vol)	7(9)	7(9)	6(8)	6(8)	6(8)	6(8)	7(9)	6(8)
Points de Magie :	17	13	14	10	10	12	14	10
Combat								
Esquive	35 % (17/7)	30 % (15/6)	50 % (25/10)	25 % (12/5)	42 % (21/8)	40 % (20/8)	32 % (16/6)	38 % (19/7)

Attaques par round : 2
Options de Combat rapproché : Au corps à corps, les fungi de Yuggoth attaquent avec leurs deux pinces de crabe.
Saisir (manœuvre) : Ils peuvent également tenter d'attraper une victime (d'une carrure égale ou inférieure), puis s'envoler en l'emportant avec lui dans les airs pour la lâcher ou l'amener si haut que la pression fait exploser ses poumons.

Combat rapproché 45 % (22/9), 1D6 points de dégâts + Impact
Combat à distance
(fusils) 45 % (22/9) **Rayon de froid*** 2D8 points de dégâts
*possédé seulement par #7 et #8 (les deux gardiens)

Protection :
Aucune, mais du fait de la nature extraterrestre de leur corps, toutes les armes perforantes (y compris les balles) ne leur infligent que des dégâts minimums.

Perte de Santé Mentale :
Voir un mi-go peut faire perdre 0/1D6 SAN.

Chirurgiens mi-go

	1	2	3	4
FOR	60	55	65	50
DEX	75	90	100	95
POU	60	70	60	65
CON	75	65	55	60
TAI	40	70	50	60
INT	80	65	70	65

	1	2	3	4
Points de vie :	11	13	10	12
Impact :	0	+1D4	0	0
Carrure :	0	+1	0	0
Mouvement : (vol)	7(9)	6(8)	7(9)	6(8)
Points de Magie :	12	14	12	13

Combat

	1	2	3	4
Esquive	38 % (19/7)	45 % (22/9)	50 % (25/10)	48 % (24/9)

Attaques par round : 2
Options de Combat rapproché : Au corps à corps, les fungi de Yuggoth attaquent avec leurs deux pinces de crabe.
Saisir (manœuvre) : Ils peuvent également tenter d'attraper une victime (d'une carrure égale ou inférieure), puis s'envoler en l'emportant avec lui dans les airs pour la lâcher ou l'amener si haut que la pression fait exploser ses poumons.

Combat rapproché 30 % (15/6), 1D6 points de dégâts + Impact
(chirurgie) 60 % (30/12) **Couteau laser** 2D6 points de dégâts

Protection :
Aucune, mais du fait de la nature extraterrestre de leur corps, toutes les armes perforantes (y compris les balles) ne leur infligent que des dégâts minimums.

Sortilèges : #3 connaît *Domination* et *Signe de Voor*

Perte de Santé Mentale :
Voir un mi-go peut faire perdre 0/1D6 SAN.



Aides de jeu

La Barrière de Naach-Tith est, d'après nos connaissances, le champ de force le plus puissant du Monde de l'Éveil et des Contrées du Rêve. Elle est assez puissante pour retenir même un Grand Ancien, comme Yibb-Tstll a déjà pu le constater. Les magiciens forment un cercle et se prennent la main. Un magicien seul doit également joindre ses mains pour former le cercle ; il ne pourra cependant générer qu'une barrière faible, car seule la force canalisée de nombreux magiciens permet la création d'une barrière impénétrable.
Les magiciens doivent alors tourner lentement et s'imprégner de l'énergie de Naach-Tith en prononçant les paroles suivantes :

Lethiktros Themiel, phitrithte klep-thos Naarh mapthi larpthos klep-theisis. Lät Aerthi ilos-cho Glagt Steneo-thos chashamn phiript colp sraapthi äath. Mersth ul pagene kelp-thus. Vulgtm y-zhro throdsy''hah shugg ilos-cht''agn besne''besna rlhuh phitriphto Ölvugtm wga-lethisthros. Uh''e syhnmesthr maaphti''kelop.
Man''sthro urliabt kehetephos aarnst ilo-ilgx.

Au bout d'une minute, un mur d'air se forme, une barrière sphérique d'environ 100 mètres de diamètre qui protège des dégâts physiques et magiques. Les magiciens peuvent s'approcher du bord de la barrière pour parler à ceux qui sont à l'extérieur, mais ils ne doivent pas non plus la passer avant sa disparition, cinq à huit heures plus tard. Si quelqu'un la franchit, elle est détruite. Une fois la barrière créée, sa puissance est immuable et ne peut être ni renforcée ni affaiblie. La puissance doit donc être à la hauteur de la force de l'ennemi ou de la gravité du danger.
Si la barrière n'est pas créée pour protéger les magiciens, mais pour façonner une prison, les magiciens doivent voir le centre souhaité de la sphère lors de l'exécution du rituel.

Edward
1896

Note : sécurité si la Bête ne peut pas être contrôlée ?
Contrées du Rêve, qu''est-ce ?

Aide de jeu n°30 : Sortilège de la Barrière de Naach-Tith

et l'on rêva à nouveau du prêtre Nophru-Ka
et des mots qu'il prononça à sa mort, comment le
fils se lèverait pour réclamer le titre, régnerait le
monde au nom de son père, vengerait le
meurtre du père, convoquerait la Bête qui est
vénérée, et comment les sables boiraient le sang
de la descendance du pharaon, et ainsi parla
Nophru-Ka

Aide de jeu n°31 : La prophétie du Kitab Al Azif (Extrait d'un livre du Mythe)

Hamid,

Votre mission actuelle n'étant pas totalement sans danger, voici la description d'un lieu de retraite sûr en cas de besoin. Il s'agit de l'étoile de Céléno. Appelez un vampire stellaire qui vous y mènera, en prenant soin auparavant de boire le breuvage doré. Vous devez impérativement porter un Signe des Anciens sur vous. Rendez-vous dans la grande salle de Céléno, deuxième passage à droite puis au sixième niveau. Edward, Lang-Fu et moi nous rendons régulièrement à la bibliothèque et vous pouvez nous y attendre tant que votre retour vous semble dangereux.

Que vive Yog-Sothoth,

Hauptmann

Aide de jeu n°32 : Lettre manuscrite
[Esquisse]

El Katif,

Il y a urgence. Plusieurs étrangers tentent de contrecarrer nos projets. J'ai des raisons de croire qu'ils sont en possession de renseignements pouvant les conduire à l'emplacement de la tombe. Ils doivent être traités impitoyablement s'ils tentent d'intervenir. Je vous laisse carte blanche pour régler cette affaire, mais il faut à tout prix subtiliser ou détruire les parchemins trouvés dans la tombe s'ils venaient à être découverts. Ces derniers contiennent des informations concernant un sortilège qui ne doit en aucun cas tomber dans leurs mains.

Que vive Yog-Sothoth
V. Lüderitz

Aide de jeu n°33 : Lettre manuscrite


5m
LE TOMBEAU
DE NOPHRU-KA

TRANSCRIPTION D'UN ENREGISTREMENT DE PAUL LEMOND DANS SON SOMMEIL, JUIN 1929

La Terre...
elle vit...
elle bouge...
Pérou...
les montagnes de la lune...
tremblement de la Terre...
arrivée de la Bête...

Aide de jeu n°34 : Feuille dactylographiée

Tremblements de terre au Pérou

Lima. Un violent tremblement de terre a secoué les montagnes péruviennes le week-end dernier, à proximité de Lima. L'épicentre était suffisamment loin de la ville pour qu'il n'y ait pas de dommages notables à déplorer dans la capitale. D'après les informations dont nous disposons, seuls quelques livres sont tombés de leurs étagères à la Biblioteca Nacional del Perú. Un site minier de l'entreprise américaine NWI se trouve bien plus près, mais son directeur technique, M. Jonathan Harris, a déclaré : « Nous avons subi quelques dégâts tels que des chutes d'arbres et autres, mais nos installations d'extraction ont été montées par des professionnels et le travail n'a pas été troublé. »

Ces douze derniers mois, l'activité sismique du Pérou a fortement augmenté et se concentre sur les régions montagneuses proches de Lima. On a recensé trente cas importants de modifications géologiques sur cette période et

Aide de jeu n°35 : Article de journal



NEW WORLD INC. CHANDLER BUILDING, 343 SOUTH DEARBORNE STREET, CHICAGO IL

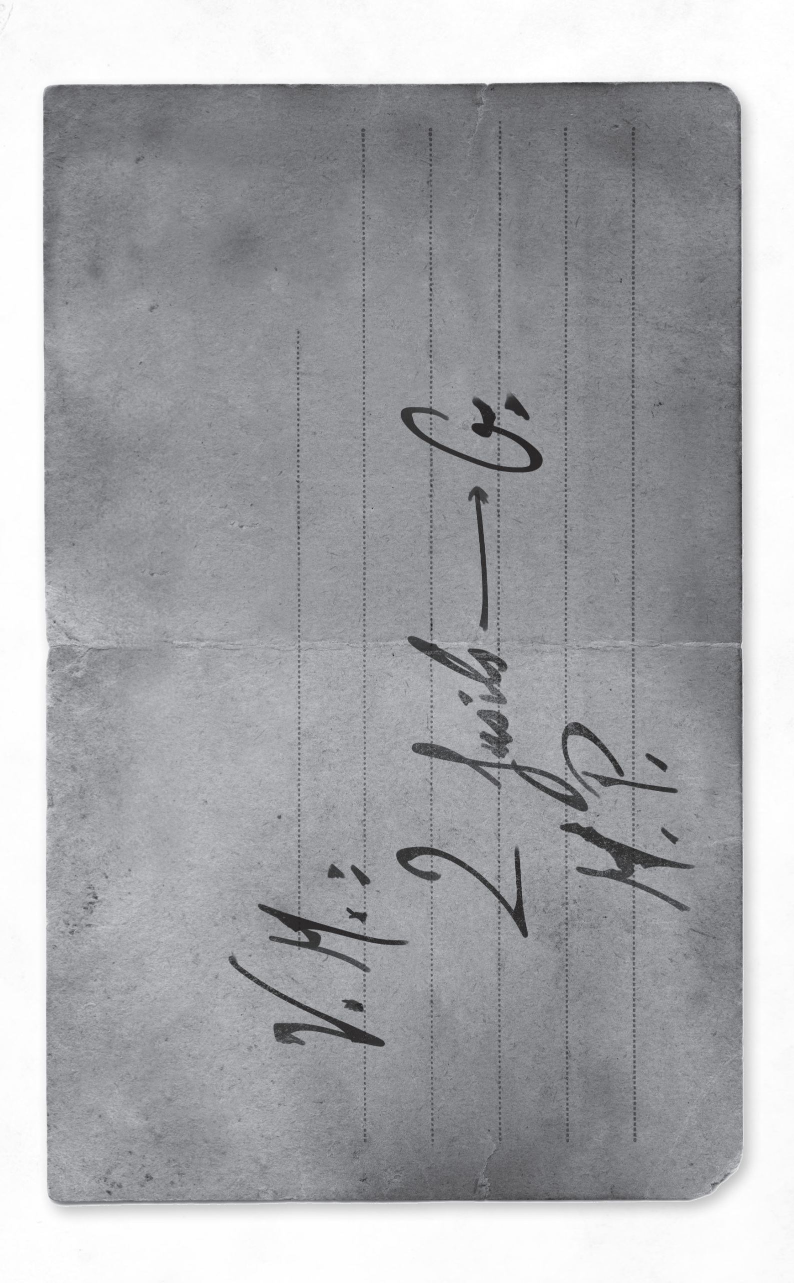
à l'attention de
Edward Chandler
NWI Chicago HQ

Cher Monsieur Chandler,
Je me réjouis de vous annoncer que les opérations dans le secteur A 48 sont presque terminées. L'extraction du Blue John est en avance sur le plan d'exécution. Le démantelement de l'opération commencera bientot et une diminution de l'activité du chantier de NWI s'ensuivra également. Nos alliés de Y. semblent satisfaits des dispositions prises à leur égard dans vos projets. Les choses se déroulent assurément sans heurts.

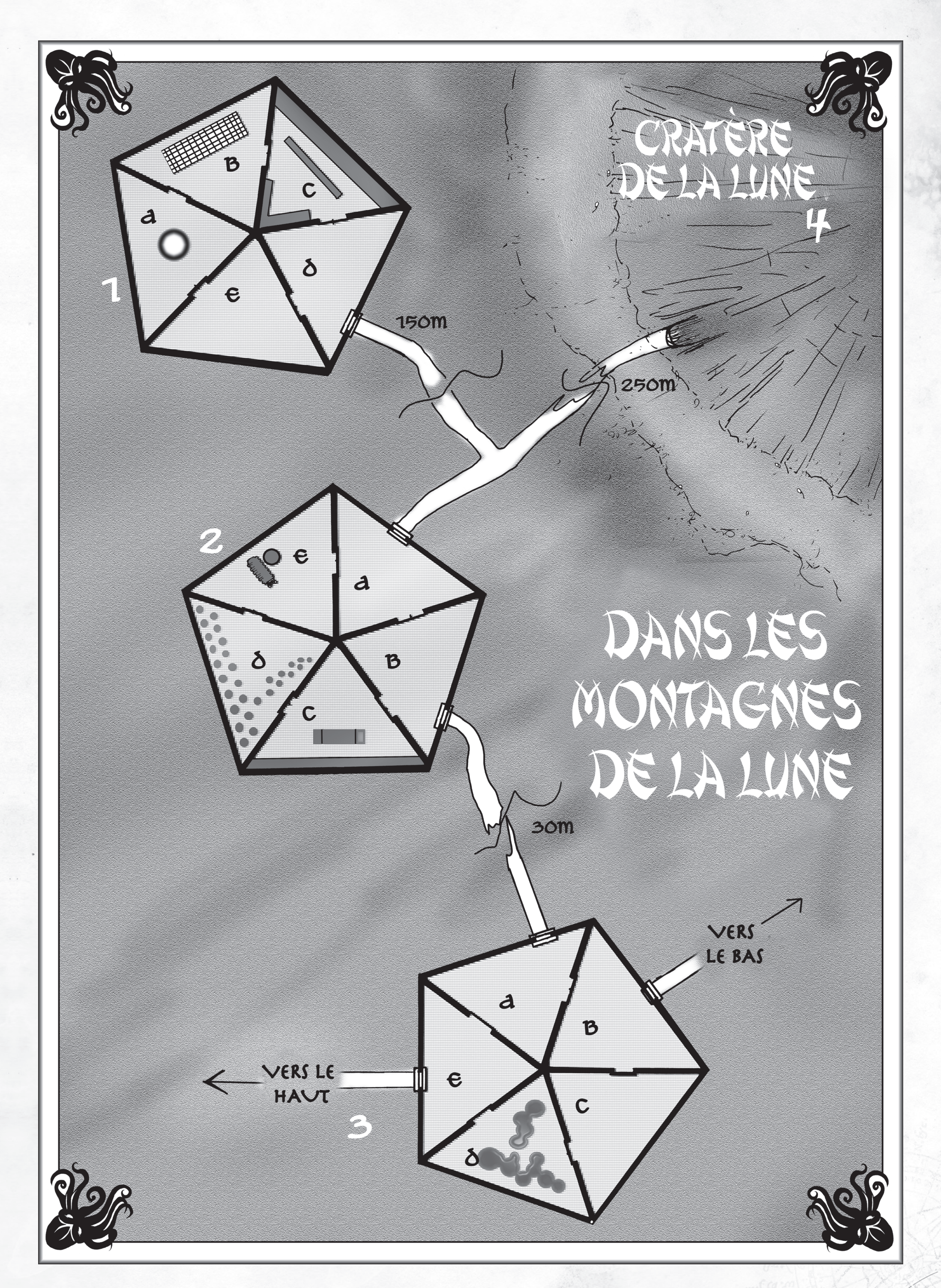
Ia Shub-Niggurath,

J. Harris

Aide de jeu n°36 : Brouillon sur du papier à lettres avec en-tête de NWI



Aide de jeu n°37 : Note manuscrite


Cratère
de la Lune
4
Dans les
montagnes
de la Lune
1
a
b
c
d
e
150m
250m
2
a
b
c
d
e
30m
3
a
b
c
d
e
Vers
le bas
Vers le
haut

PERU
32-Day All-Expense TOURS

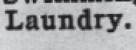
A month's vacation cruise of joyous wonder visiting the Land of the Incas and the City of Kings. Scenes of amazing grandeur and marvelous tropical beauty. The same superior service found on other Grace Line Tours. A Santa steamer is your luxurious home enroute.

Send for illustrated booklet "V" giving complete itinerary.

NEW STEAMERS

Santa Maria and Santa Barbara

in service early next year. Especially designed for South American service. Glass enclosed Promenade Decks. Orchestra, Music and Dancing, Veranda Cafe, Swimming Pool, Social Hall, Laundry.





GRACE LINE

!O HANOVER SQ. NEW YORK CITY

